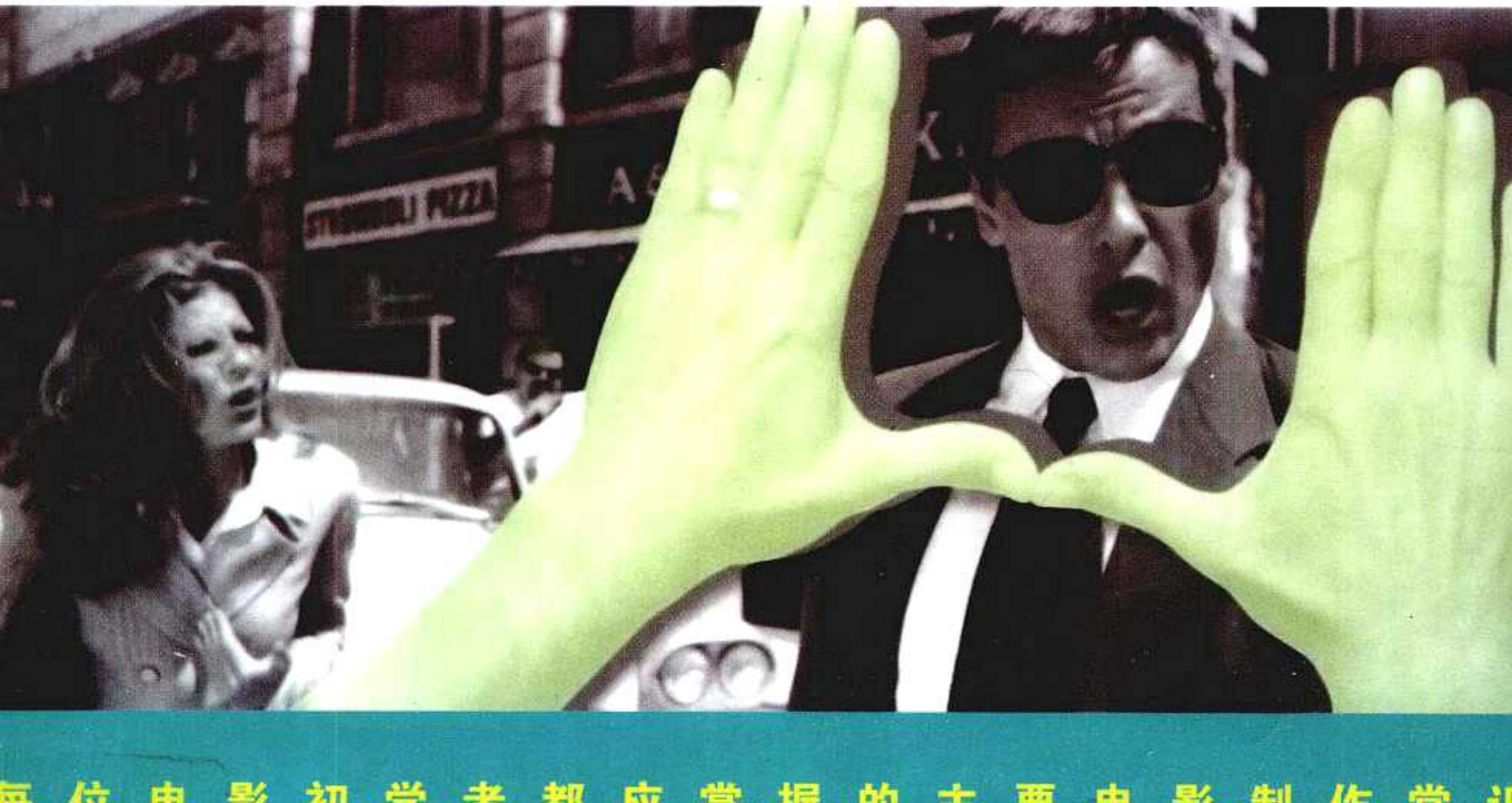
SETTING UP YOUR SHOTS

电影学院 015

电影镜头入门

(美)杰里米·温尼尔德（Jeremy Vineyard）著
何塞·克鲁兹（Jose Cruz）插画 张铭 马森 孙传林 译

（插图第2版）



每位电影初学者都应掌握的主要电影制作常识

移动摄影 横摇 变焦 蒙太奇 长镜头 跳切 角色群 色度抠像 CGI……

世界图书出版公司

VISIT…

电影制作基础全图解

- 化繁为简，汇上百种电影制作技巧于一册，让您轻松认识电影技巧。
- 囊括150多种电影制作技巧，涵盖现场拍摄、后期制作各个阶段。
- 列举350余部经典影片参考片目，以更专业的视角边看边学。
- 辅以200多幅故事板插图，一目了然读懂基本镜头语言。
- 提供每一章节的相应练习题，巩固所学到的电影技巧。

《电影镜头入门》这本简单、快捷的指南是你学习电影最好的起点。配合精彩的故事板插图，构图、摄影机移动、剪辑等技巧一下子都变得容易理解了，这种方式充满情感，并符合初学者的心理。在本书中，有各种不同类型的影片被当作范例。这是为电影初学者和爱好者准备的一本伟大的参考书。

—— Douglas Bankston,《DV杂志》主编

《电影镜头入门》使复杂的电影镜头语法得以有效的简化。读它，可以让一个对电影一无所知的门外汉走进电影制作的专业领域。所以，在准备拍摄你的作品前，请先读这本书吧。

——Matthew Terry,编剧

Great Camera Moves Every Filmmaker Should Kno

陈列建议：电影、艺术教材、大众读物

ISBN 978-7-5100-3112-0

9 787510 031120 >

ISBN 978-7-5100-3112-0/C · 137

定价：19.80 元

后浪出版咨询(北京)有限公司
POST WAVE PUBLISHING CONSULTING (BEIJING) LTD. CO
www.hinabook.com

图书在版编目(CIP)数据

电影镜头入门/(美)温尼尔德著;张铭译. —北京:世界图书出版公司北京公司,2011.3
(电影学院)
书名原文: Setting Up Your Shots: Great Camera Moves Every Filmmaker Should Know
ISBN 978-7-5100-3112-0
Ⅰ.①电… Ⅱ.①温… ②张… Ⅲ.①镜头(电影艺术镜头)—基本知识 Ⅳ.①J931
中国版本图书馆 CIP 数据核字(2010)第 253687 号

SETTING UP YOUR SHOTS: GREAT CAMERA MOVES EVERY FILMMAKER SHOULD KNOW (SECOND EDITION)
By JEREMY VINEYARD.
Copyright © 2008 JEREMY VINEYARD AND JOSE CRUZ
This edition arranged with MICHAEL WIESE PRODUCTIONS through BIG APPLE TUTTLE-MORI AGENCY, LABUAN, MALAYSIA.
Simplified Chinese edition copyright: 2011 BEIJING WORLD PUBLISHING CORPORATION
All rights reserved.

北京市版权局著作权合同登记号 图字 01-2010-1487

电影镜头入门(插图第 2 版)

著　　者:(美)杰里米·温尼尔德(Jeremy Vineyard)　　**译　　者**:张 铭　马 森　孙传林
丛 书 名:电影学院　　**筹划出版**:银杏树下　　**出版统筹**:银杏树下
责任编辑:王家祥　陈草心　　**营销推广**:ONEBOOK　　**装帧制造**:墨白空间

出　　版:世界图书出版公司北京公司
出 版 人:张跃明
发　　行:世界图书出版公司北京公司(北京朝内大街 137 号　邮编 100010)
销　　售:各地新华书店
印　　刷:北京盛兰兄弟印刷装订有限公司(北京市大兴区黄村镇西芦城　邮编 102612)

开　　本:787 × 1092 毫米　1/16
印　　张:10.5　插页 4
字　　数:161 千
版　　次:2011 年 5 月第 1 版
印　　次:2011 年 5 月第 1 次印刷

教师服务:teacher@hinabook.com　139-1140-1220
投稿邮箱:onebook@263.net
编辑咨询:133-6631-2326
营销咨询:133-6657-3072

ISBN 978-7-5100-3112-0/C·137　　**定价**:19.80 元

(如存在文字不清、漏印、缺页、倒页、脱页等印装质量问题,请与承印厂联系调换。联系电话:010-61232263)

版权所有　翻印必究

如何使用这本书

如果你有志成为一名电影人，这本书应是你开始学习的理想首选。你可以以任何顺序浏览本书，来发现新的电影技巧。您可以把这些技巧用在自己的短片电影中，也可以通过观看本书列出的那些影片，看看专业人士是如何使用这些技巧的，借以扩大你的电影制作的知识范围。

如果你是一个影迷，你会发现这本书很容易理解，即使是那些对电影工业一无所知的人也是如此。如果你想知道更多的关于电影是如何制作的知识，就需在观赏你喜爱的影片的过程中，研究和关注电影制作的技巧。了解电影是如何制作的，会使得观影经历更加愉快。

如果你是经验丰富的电影制作者，或是电影故事板画师，或是动画师，那么，本书可以作为参考书目。这本书是多年研究的结晶，当本书都为你准备好了之时，你何必还要在这方面花费大把的时间呢？

本书为你整理并罗列了一百多种最实用的电影技巧，并配置了相应的故事板图例。在为你讲述每一种电影技巧时，除介绍它的概念、用法和特点之外，还在下边列举了大量片例——你可以通过观看这些影片更深入地理解、掌握这些电影技法。

学习如煲汤，轻轻地搅拌，享受那慢慢炖熟的乐趣。

引 言

这本书的写作始于90年代末期。那时，我上不起电影学院，因此，我唯一的选择是自学电影制作。如何学呢？好，坐下来，观摩数百部电影并做笔记。我从复习以前看过的每个镜头开始，从观众的角度去欣赏，并试着用分析的眼光走近电影。

许多通用的电影技巧在每部电影中都会有所涉及。电影人依靠一套行之有效的“电影的笔触(cinematic brush strokes)”来向观众传达特定的思想情感。如果把这些技巧归类的话，它将会有助于那些想潜心了解电影制作知识的初学者们。

在本书中，每种电影技巧都被赋予了一个特定的名称——电影元素的用途或说明的浓缩版。这些名称是任意的——你想称它们什么都可以。给每种技巧贴一个标签的好处是，给了你一个工具，让你去标识所观看的影片中使用了的技巧。这种方法将使你的能力得到大幅度的提升，能从观摩电影中积极地学习，而不仅仅是被动地享受电影。我在书中除了列出使用过这些技巧的很多电影片例之外，还放置了相应的故事板图例。如果你对某种特定的技巧感兴趣，为什么不租这些影片来观摩呢？

电影制作不只限于技巧娴熟，它需要建立良好的演职人员关系，需要当好领导者，需要追求你的视觉风格。单纯的技巧知识本身并不能保证你成为一个优秀的电影人，但它会帮助你，使你能够更加流畅地使用电影工艺的语言。

新版本说明

作为多年来的研究成果，本书的第2版拥有更多的细节和信息。我添加了200多部新的参考影片(共引用350多部影片)，还增加了数个新的电影制作技巧。纵然你已经拥有第1版，新增加的内容也使这个新版本有了很大的提升。

对于本书第1版的评论普遍是“过于简单”。作出这种断言的那些人似乎没有抓住问题的重点。这本书打算以“迅捷和轻松”的机制，快速获得关于电影制作的概观。的确，在这方面，能看到数本有深度的厚厚的教科书，但为什么每个人都一定要吃力地通过大量的资料才能获取“好东西”呢？作者们常常通过用无关的或多余的信息来实现自我膨胀，只不过是为了增加“字数”，这不合我的口味。

有时简洁可能是最有效的方法。

致　谢

在写这本书的时候，我发现互联网电影数据库(IMDB)非常之宝贵。该数据库是一个拥有成千上万部电影/电视节目、演员、导演、编剧及更多信息的在线参考工具，在 imdb.com 网站中可以查找到它。

对于那些一直关注从艺术影片到新近发行影片的点点滴滴情况的人们，Netflix(美国最大的在线 DVD 租赁商——译者注)是另外一种精明之选，同样也可以在 Netflix.com 上轻松找到。

再次感谢何塞·克鲁兹为本书付出的所有艰辛，感谢 Michael Wiese 出版公司及时寄来了版税支票；我同样要感谢购买和支持本书第 1 版的读者朋友们，你们使本书成为本领域最为畅销的书籍。希望新版图书也能受到读者朋友们一如既往的肯定。

目录
Contents

如何使用这本书 …… 1
引言 …… 2

step 1 基本电影技巧 …… 2
Basic Cinematic Techniques

机械运动 …… 4
移动摄影,跟移 …… 5
转场 …… 6
横摇 …… 7
俯仰 …… 8
变焦点 …… 9
变焦距 …… 10
蒙太奇 …… 11
构图术语 …… 12
练习 …… 13

step 2 构图技巧 …… 14
Composition Techniques

摄影机高度 …… 16
戏剧性角度,极端角度,鸟瞰视角 …… 17
银幕方向 …… 18
倾斜的地平线,倾斜的角度 …… 19
大特写 …… 20
舞台调度 …… 21
纵深舞台调度,平面舞台调度 …… 22
视线引导 …… 23
三人、四人构图 …… 24
内部画框 …… 25

层次 …… 26
多层次的情节 …… 27
练习 …… 28

step 3 升降技巧 …… 30
Crane Techniques

升降机上升、移开,升降机下降、移近 … 32
搜索式升降机上升运动 …… 33
上升 …… 34
下降 …… 35
升降机前移升高 …… 36
升降机上升跟进 …… 37
升降机上升的情感表达 …… 38
升降机上升、俯视 …… 39
升降机下降、仰视 …… 40
练习 …… 41

step 4 运动技巧 …… 42
Techniques of Movement

跟拍 …… 44
发现 …… 45
后拉撤回 …… 46
后拉揭示 …… 47
扩展 …… 48
精简 …… 49
紧缩 …… 50
引出 …… 51
环绕 …… 52
飞越 …… 53
纵深移动 …… 54
移动上摇,移动俯摇 …… 55
环绕观看 …… 56
穿越固体 …… 57
眩晕 …… 58
延伸移动 …… 59
收缩移动 …… 60
倒退移动 …… 61
长镜头 …… 62

延时揭示 …… 63
练习 …… 64

step 5 视点技巧 …… 66
Techniques of Perspective

(主观)视点 …… 68
带物(主观)视点 …… 69
物体(主观)视点,抛射物(主观)视点 … 70
旁视 …… 71
直视摄影机 …… 72
打破第四面墙 …… 73
窥视视点 …… 74
暗中偷窥 …… 75
遮罩,镶边 …… 76
筛滤 …… 77
映象 …… 78
插件视点 …… 79
影子 …… 80
剪影 …… 81
随动 …… 82
练习 …… 83

step 6 摄影机技巧 …… 84
Camera Techniques

快速摇摄,快速切换 …… 86
快速变焦推摄 …… 87
扫视 …… 88
焦点前移 …… 89
散焦、昏厥 …… 90
调焦转场 …… 91
曝光渐过,曝光渐欠 …… 92
天花板旋转 …… 93
颠倒拍摄 …… 94
摇晃的角度 …… 95
俯视旋转 …… 96
练习 …… 97

step 7 剪接技巧 Editing Techniques 98

跳切 100
匹配剪接 101
对立剪接,对立运动 102
主题剪接,主题运动 103
潜意识剪接 104
交叉剪接 105
场景切换/特写变换 107
定格 108
视点剪接 109
多重抓取 110
跳切式变焦推 111
跳切式变焦拉 112
蒙太奇段落 113
跳切段落 114
分割画面 115
附加画面 116
叠印 117
填充,揭示画面 118
过人,揭示画面 119
拼贴 120
相机快照 121
由照片到场景 122
瞬白,闪切,闪跳切 123
练习 124

step 8 其他技巧 Miscellaneous Techniques 126

电影中的现实 128
慢动作、快动作、动作混合 129
影像的匹配 130
影像的不协调 131
影像符号 132
粒子 133
角色群 135
焦点的分裂 136
照明 137

色彩 …… 138
色度抠像 …… 139
色彩渗透 …… 140
穿越眼睛的旅行 …… 141
背景放映 …… 142
“星球”的变焦 …… 143
时间片段 …… 144
频闪 …… 145
主色调滤光镜,负像 …… 146
意象 …… 147
运动引起的活力 …… 148
镜头 …… 149
混合媒体 …… 150
混用胶片 …… 151
声效设计,画外音 …… 152
CGI 电影 …… 153
X-档案 …… 154
练习 …… 156

结语 …… 157
译后记 …… 158
出版后记 …… 159

SETTING UP YOUR SHOTS

电影学院 015

电影镜头入门

(美)杰里米·温尼尔德（Jeremy Vineyard）著
乔斯·克鲁兹（Jose Cruz）插画 张铭 马森 孙传林 译

（插图第2版）

世界图书出版公司
北京·广州·上海·西安

step 1 基本电影技巧

Basic Cinematic Techniques

着手写这本书的原因在于，有许多电影制作书籍描述了基本的电影元素，我希望在此基础上有所拓展。而获得这些电影元素的最好方法之一就是尽可能地多看电影。遗憾的是，不是每一个对电影制作感兴趣的人在学习的过程中都能拿得出时间来做这件事。这本书就化解了大家从几百部电影中搜集出最常见和最不寻常的电影制作技巧的煎熬。

在我们达到下一个电影技巧的“段位”之前，不妨重温一下基本的电影技巧。我试图想办法赋予每一种电影元素一个概念——用视觉化的手法表达这种技巧看起来像是什么，让你以全新的、电影的语境看待周围的世界。这种全新视角类似于画家开始认知世界上的线条和色彩时所看到的，使他们能够创造出对现实世界的抽象再现。

关于电影制作技巧的提示

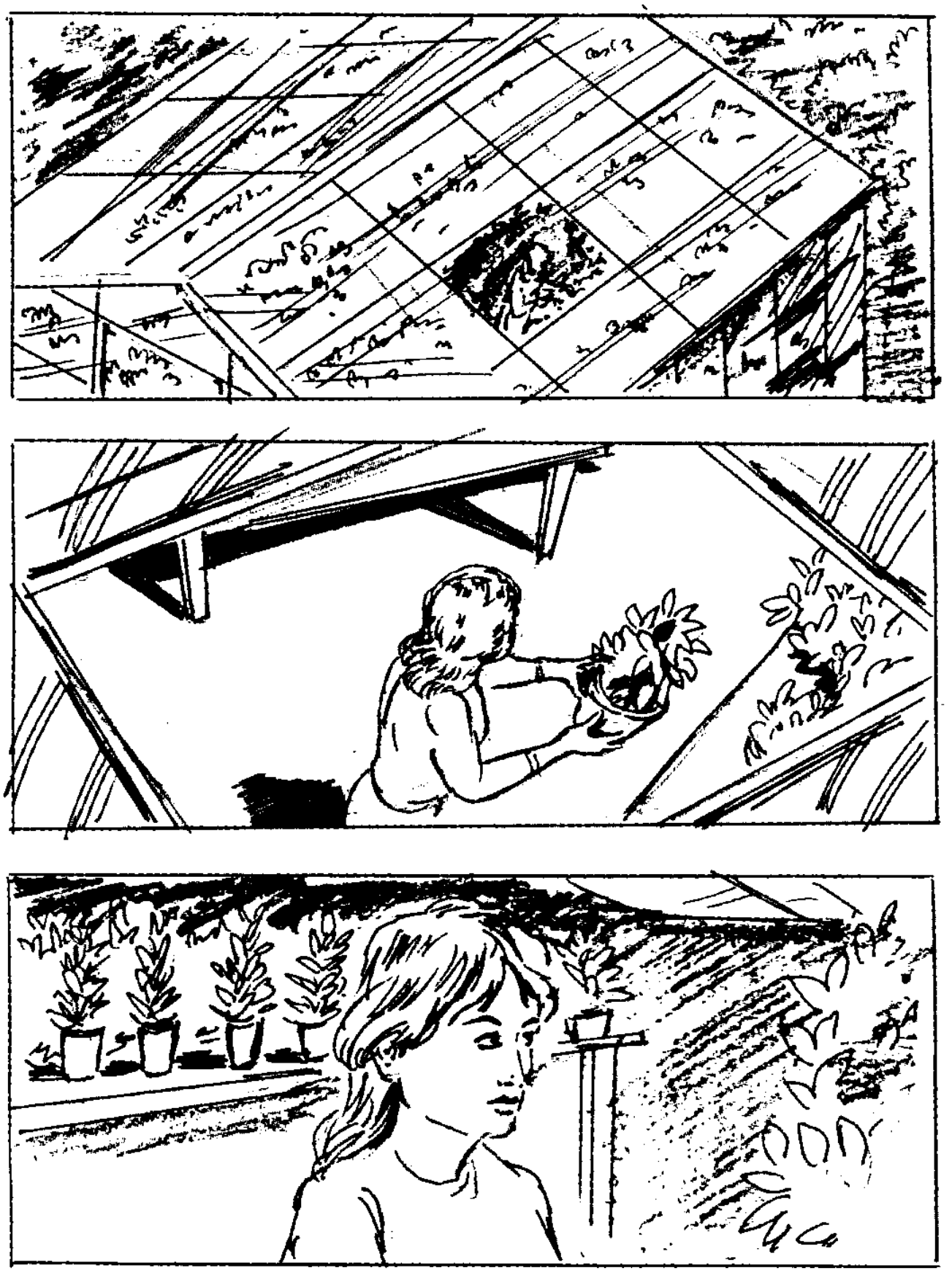
对于电影制作技巧，美国的电影业并没有严格的声望等级。美国的电影业是一个具有商业导向的机构，筹摄资金的艰辛现实通常超出了独立制片人拓展独特有趣的影片构思的愿望。但是，如果你能设法为自己的一部电影作品筹得投资的话，这可能是一次仅有的好机会，来证明你的电影制作技能，所以，敬请做好准备。

机械运动
Mechanical

机械运动技巧包括了机械装置的使用，这些装置能让电影制作者创造出独特有趣的摄影机运动。当我们能够像摄影机那样运动时，我们就会更容易明了机械运动这个概念——当然，如果在一个装置上有能让我们坐着或者站着的平台，我们才可能像摄影机那样运动。

升降机和摇臂是最常见的机械装置的实例。每一种装置都有一个可以固定摄影机的机械“手臂”。这个手臂绕枢轴转动，使摄影机能够在空间里自由运动，创造大范围、戏剧性的摄影机运动方式。

还有许多其他的专用机械装置可供使用，每种装置都能够产生一种独特的运动形式，以某些不寻常的方式改变观众的观影感受。



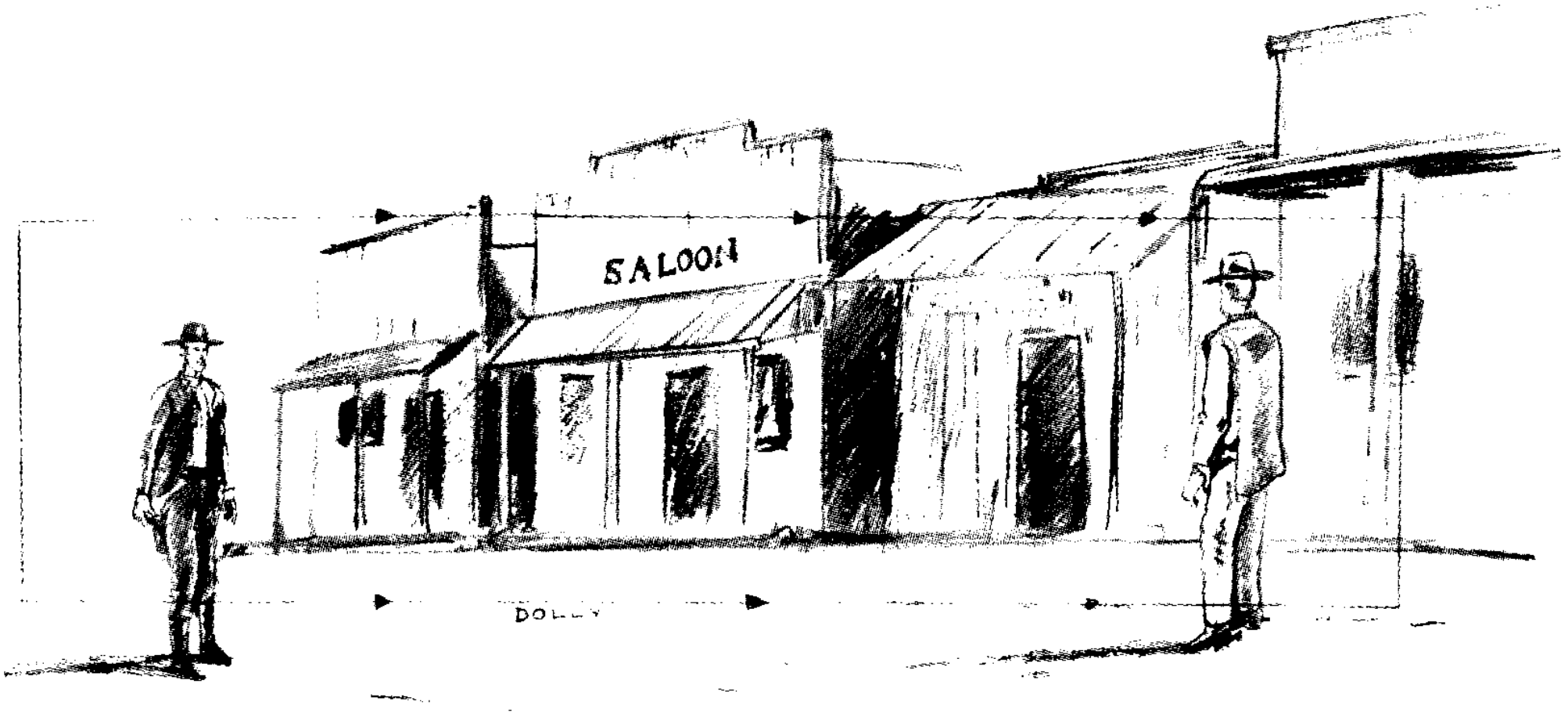
用升降机拍摄的连续片段

step 1
step 2
step 3
step 4
step 5
step 6
step 7
step 8

移动摄影，跟移
Dolly, Tracking Shot

移动摄影也称之为“跟移”，是一种很自然的拍摄技巧——摄影机仅仅在场景中做水平运动。这个技巧所能表达的运动类似于一个人正在行走着或者在一个运动着的平台上坐着——例如坐在轮椅上行进。移动摄影的概念就是你扭头去看你感兴趣的东西，然后顺势走过去，看着周围事物擦身而过。这就是观众看到的移动摄影的样子。

移动摄影可能用也可能不用真的移动摄影车（注：dolly 的本意是移动摄影车）。移动摄影车通常是一些带轮子的平台，它们需要沿着确定了运动方向做轨道移动。必须使用轨道的原因是，在不平坦的路面上推动移动平台会导致晃动或不稳定的摄影机运动效果。**斯坦尼康**（Steadicam）是一个可供选择的器材，它可以支撑着摄影机，不用担心手持摄影机拍摄时经常出现的颠簸和抖动。使用斯坦尼康能够使摄影机好像在空气中“漂浮”着，如果摄影机掌机员有一个稳定手柄，手持摄影机也可以拍出像移动摄影车一样的移动效果。



移动摄影

转场
Transition

转场指从一个镜头的影像或者“画面”转换到另一个镜头的任何方法。

所有的转场方式中最简单的就是切换。对于观众来说，切换既可以显得几乎不留痕迹，也可以用来制造醒目的时空跳跃。

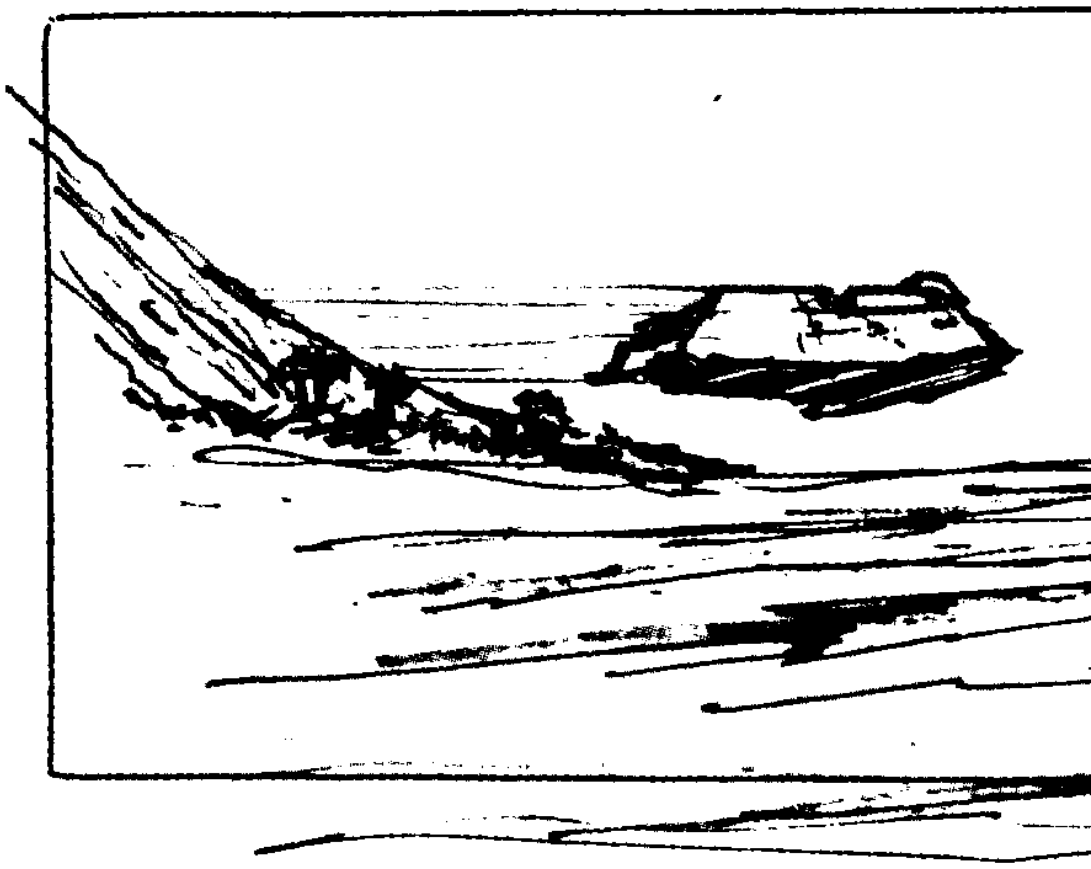
叠化(dissolve)在影片中是很常见的。叠化就是把一个新影像覆盖到前一个影像上，新影像的不透明度逐渐增加直到转场完成。叠化能够创造一个“柔和的”转场。

淡变(fade)可以缓慢地使一个镜头的影像色彩慢慢消褪，或将一个镜头的影像慢慢变为彩色的。通常采用的是色彩淡变为黑色，但是并不排除淡变为其他色彩的做法。比如：经常会以淡变为白色来表现某种“爆发性”的转场。淡变到红色，可能会诱导出血的意象，淡变到蓝色则可能产生海洋的意象。淡变通常用在一个场景的开始或结束。

特效转场是指使用一种特殊效果从一个影像转换到另外一个影像的方法。特效转场的例子包括**划变**(wipe)、**页面翻转**(page turns)、**垂直百叶窗**(vertical blinds)和**变形**(morphing)。特效转场可能需要借助专门的设备，比如说一台光学印片机或者一台计算机来完成。

用水平的划变来转场的方式在影片《红胡子》(*Red Beard*, 1965)中出现了几次。

特效转场给了影片《星球大战》(*Star Wars*, 1977)一种老科幻B级片的感觉。在影片《异世浮生》(*Jacob's Ladder*, 1990)的结尾处，当雅各布和他的儿子升入天堂之际，风景淡变成白色。



横摇
Pan

横摇指的是摄影机在水平轴上的运动。当摄影机横摇时，它可以向左右旋转。横摇的概念就是在你直视前方的同时，你的头可以向左右转动。横摇通常用来眺望一个广阔的全景，这个全景是摄影机画框装不下的——例如，一处景观。当一个场景中的人物或者交通工具运动时，这个技巧可以用来跟拍他们。这被称作为镜头重新构图的一种方式。

在影片《战血染征袍》(*Zulu*, 1964)中，摄影机从山冈上看起来漫无边际的祖鲁人群中摇过，摇向了等候在前景中的英国人。在影片《往日情怀》(*The Way We Were*, 1973)中，用一个简单的摇镜头让我们在酒吧里撞见了罗伯特·雷德福(Robert Redford)。

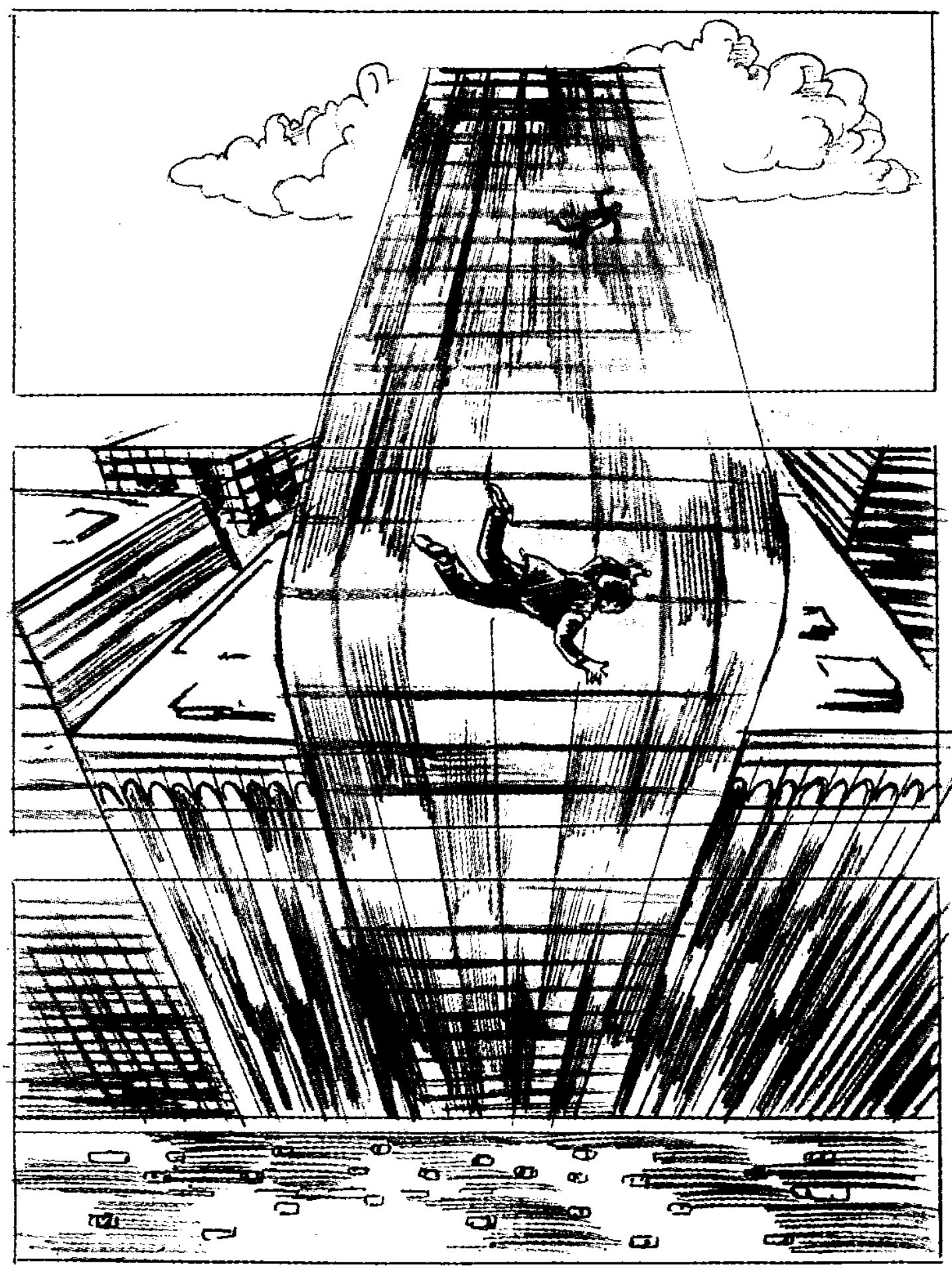
以交通工具横摇

横摇

俯仰
Tilt

俯仰指的是摄影机在纵轴方向上的运动。当摄影机竖摇时，它沿枢轴上下转动。俯仰通常用来拍摄高大的景物，比如说大教堂或者办公大楼。

俯仰的概念就是在你凝视前方的同时，转头向上或向下看。和横摇一样，这个技巧也用来在一场戏中跟拍运动中的角色——这被称作为镜头重新构图的一种方式。



俯仰

变焦点
Pull Focus

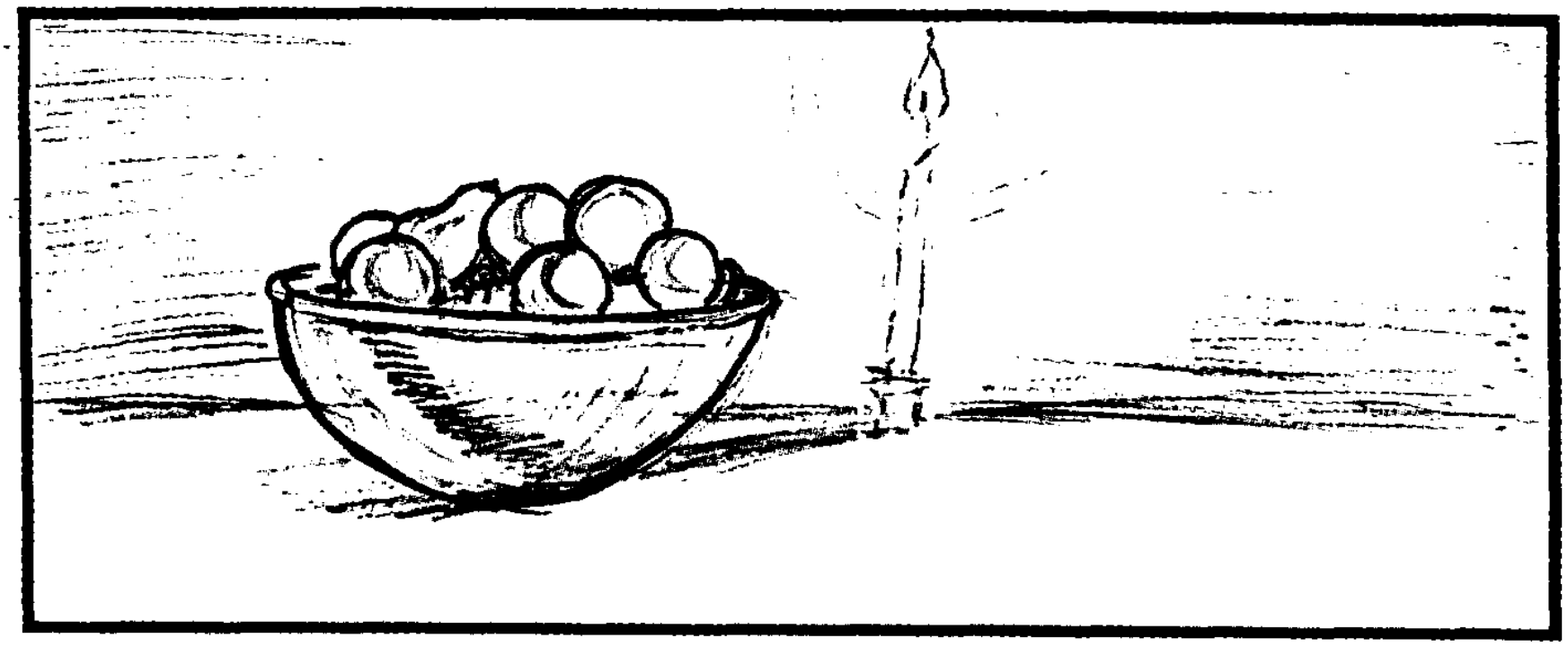
变焦点被当作是一种很自然的摄影技巧。摄影机镜头的操作类似于我们的视觉功能。无论在什么情况下，我们观看视野内的物体时，当它的距离改变，人眼就会连续地变焦点。

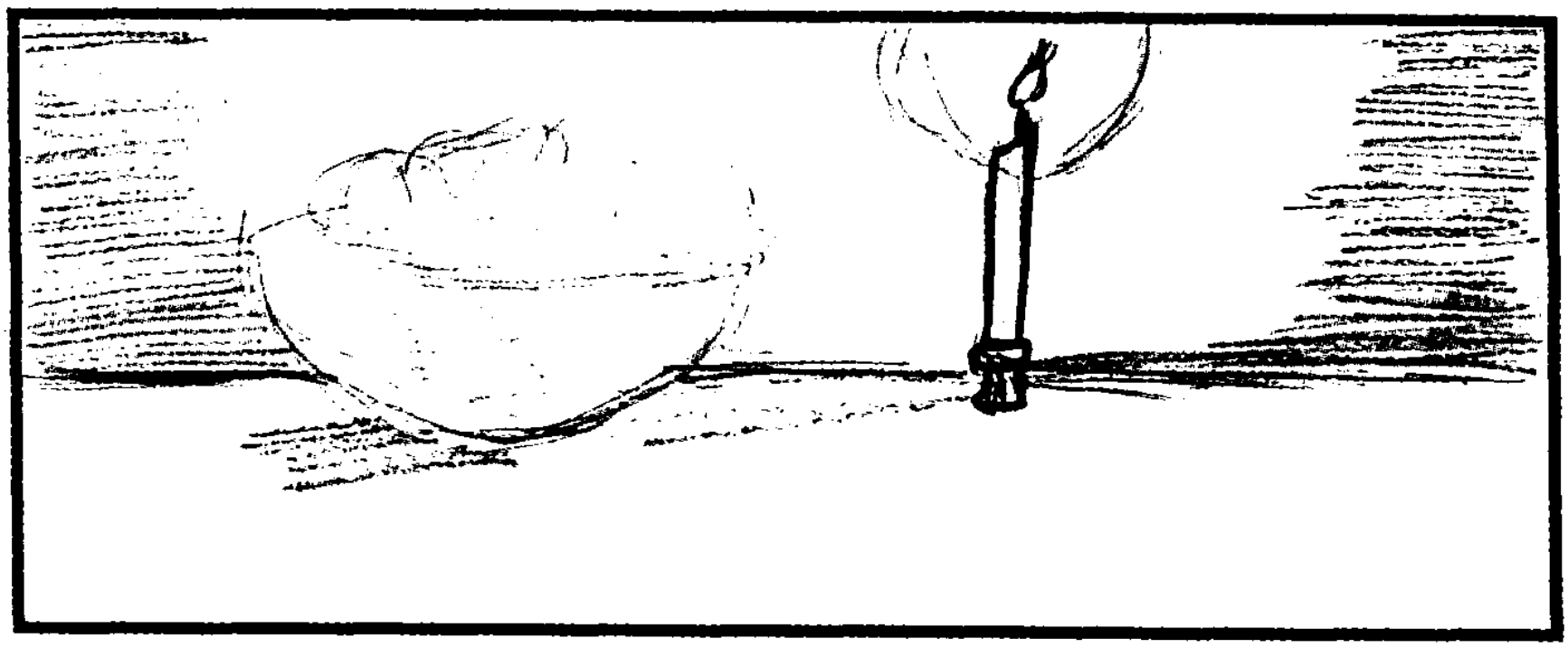
我们要么聚焦于离我们很近的某些物体上，要么聚焦于离我们很远的某些物体上。由于我们通常不可能同时聚焦在两个物体上，因此，我们的眼睛必须通过变焦点来做补偿。

在电影制作中，变焦点常常是必要的，因为大部分电影镜头不能让整个场景都保持在焦点范围之内。当摄影机横摇、俯仰和移动拍摄时，一个叫做“跟焦员”的摄制组成员会调整焦点，使其对应到摄影机正在拍摄的物体上，或者当角色在场景中移动时进行跟焦。

若给这种技巧一个概念的话，那就是随着你的视线有意识地聚焦于不同纵深的物体上。

在影片《启示录》(*Apocalypto*，2006)中，摄影机先是展现正在被追捕一个男人，紧接着，迅速地变焦点，展示了抓捕他的一群人。





变焦点

变焦距
Zoom

摄影机镜头的焦距长度决定了摄影机可以“看见”的距离。变焦距镜头允许焦距的长度渐进地改变。使用变焦距镜头，构图可从一个大景别变成一个特写镜头而不用移动摄影机。

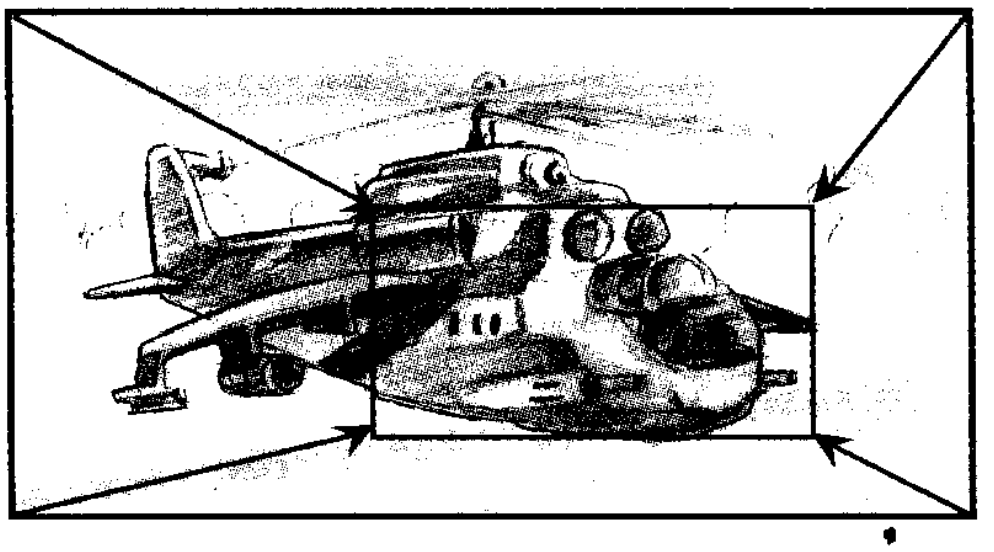
变焦距被看作是一个不太自然的技巧，因为我们的眼睛是不能逐渐改变自身的焦距长度的。由于这个原因，变焦距摄影通常使用在有特殊效果的镜头上。

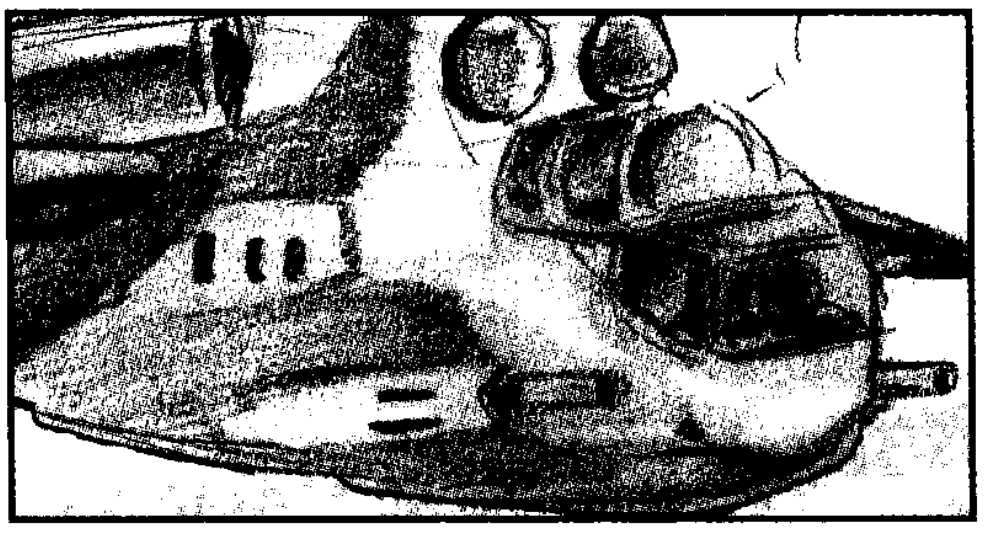
在没有空间安放移动摄影车和轨道的场地上，非常缓慢的变焦距镜头可以微妙地代替摄影移动车。非常快速的变焦距镜头——急速变焦——可用来将观众的注意力吸引到场景中的被摄物体上。

在电影《魔鬼女大兵》(*G.I. Jane*, 1997)的动作场面中，使用了颤动的变焦距。颤动的变焦距也用在了影片《歌剧院》(*Opera*, 1987)中，与心跳的声音融为一体。在影片《超世纪谍杀案》(*Soylent Green*, 1973)中，摄影机的变焦距向静止的图片推上去，或者从静止的图片中拉出来。

在影片《座头市》(*Zatoichi*, 2003)中，当武士被告知敌手的名字时，一个强化的快速变焦展示了他的脸部表情。

在影片《金钱本色》(*The Color of Money*, 1986)中，有很多场景兼用了快速变焦镜头和慢速变焦镜头。在影片《日落黄沙》(*The Wild Bunch*, 1969)中，展现了很多不同类型的变焦距镜头——慢速的、快速的、短的、长的、推摄以及拉摄。





变焦距

蒙太奇
Montage

什么是蒙太奇？对于这个词至少有几个公认的定义。这些定义中最常见的是：电影中的一种特有的影像段落，通常没有台词，是按照音乐来设置的。为了清楚起见，我选择叫它为“**蒙太奇段落**(montage sequence)”。很多电影使用这种很少有对白或者根本没有对白的技巧来表达一个时间段落或者一个事件的段落。

根据韦伯斯特词典，蒙太奇是指“不同画面、尤其是摄影方面的元素的组合”。如果依照这个定义，那么蒙太奇仅仅是一系列影像——像是影片中的剪接。因此，每一部电影就是一个蒙太奇的例子。

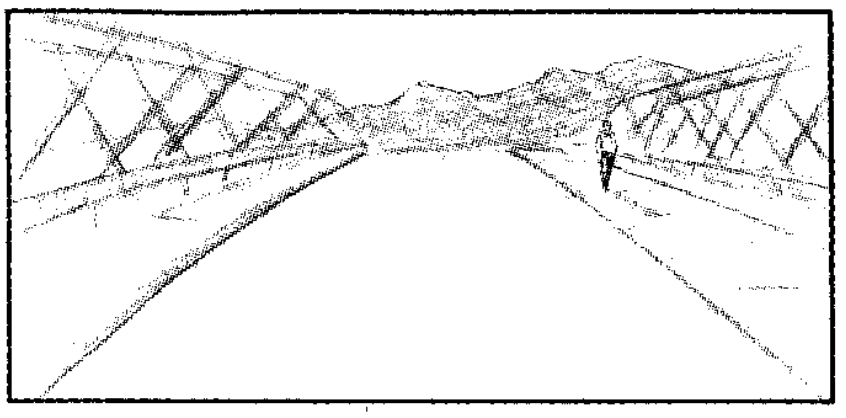
或许，关于蒙太奇的最独特的描述可以在谢尔盖·爱森斯坦(Sergei Eisenstein)，一位现代电影理论之父的著作中找到。爱森斯坦说，我们可以在电影中见到蒙太奇，而蒙太奇的精华随处可见——在文字作品中、在音乐中以及在美术作品中。爱森斯坦的蒙太奇定义给出了一个更加宽泛的解释——构建某些事物的一系列“元素”——味觉、视觉、声音、触觉和嗅觉。因为电影是纯粹的视听媒介，所以，电影蒙太奇是以对视听效果有影响的元素体系为基础的。

尽管蒙太奇是电影中非常重要的方面，但是如果使用不当就会有害。受人尊敬的法国电影评论家安德烈·巴赞(André Bazin)坚决主张，少用一些蒙太奇实际上对某些类型的电影是很有益的。在电影中减少拼接和剪切，能给观众一个关于故事时空的更真实的感受。不用蒙太奇，导演就不能用剪切来隐藏不真实和错误。

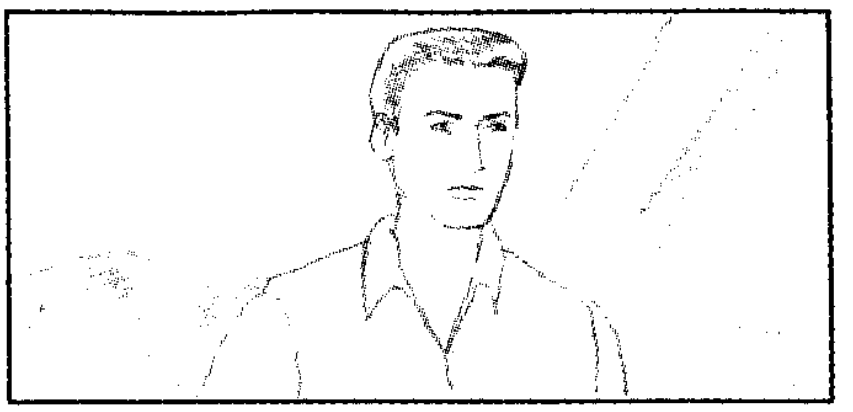
在影片《通天塔》(*Babel*, 2006)中，在当凯特·布兰切特(Cate Blanchett)饰演的伤者被直升机运向医院时，使用了蒙太奇。整个段落完全用画面展现，没有使用对白。

构图术语
Framing Terms

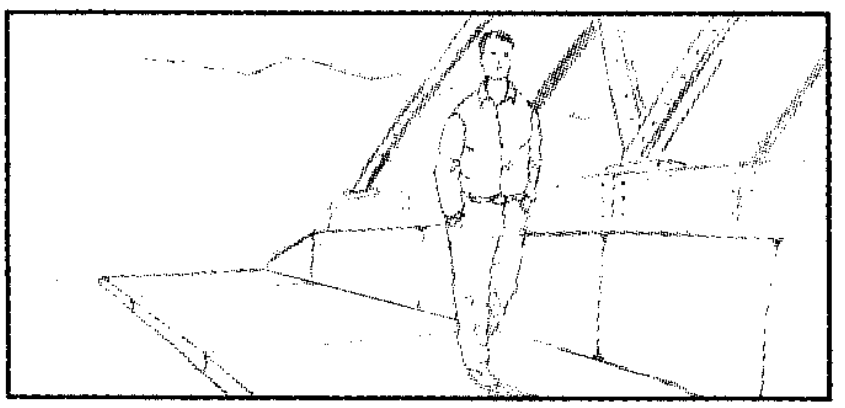
用来表述将一个场景中的被摄体框起来的通用术语，被摄体通常指的是演员，但也适用于无生命的物体，例如：一部电话的特写、或者一个投币口的大特写。导演常常会抓取主镜头、中景镜头和特写的组合，为剪接提供各种各样的片段。



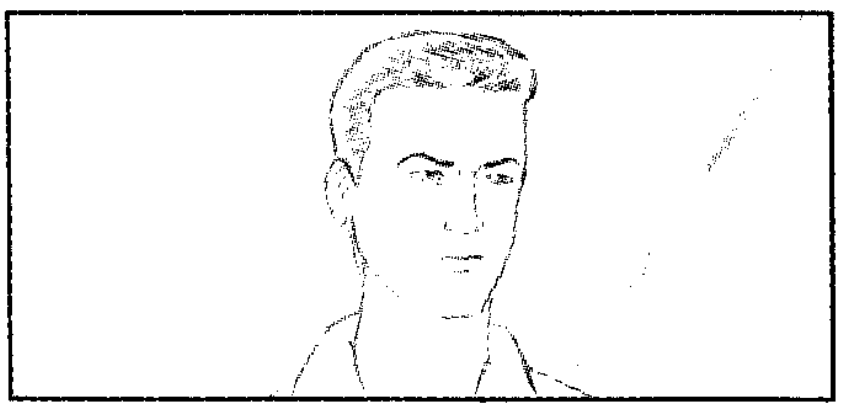
1. 主镜头 / 定场镜头



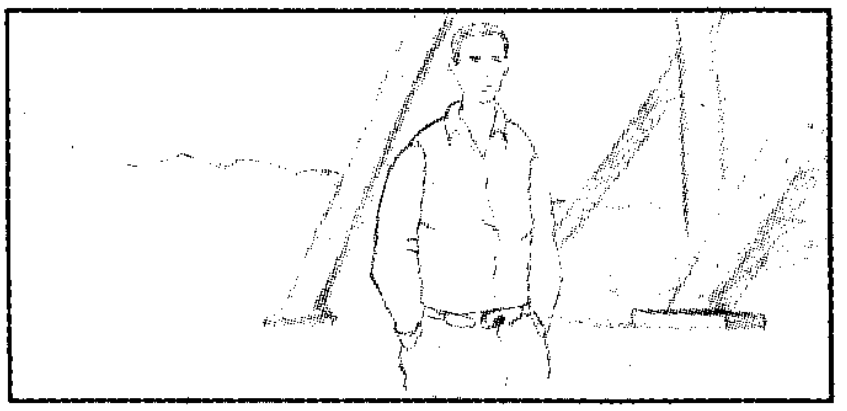
4. 近景



2. 全景



5. 特写



3. 中景

6. 大特写

练习

- **选取一些你最喜欢的电影再次观摩。**

专注于导演使用的基础技巧，而不是看故事，比如横摇、俯仰、移动摄影、机械运动、变焦点和变焦距。

- **观察转场的不同类型。**

随时留意剪切、淡变、叠化和划变。如果你有可能的话，慢速回放，以便在慢速观看的过程中研究快速转场的技巧。

- **研究蒙太奇。**

关于这个主题有很多不错的书，包括谢尔盖·爱森斯坦和安德烈·巴赞的著作。蒙太奇是电影的一个基本元素，通过探索这一技巧，会大大增长你的知识和能力，抓住电影是如何制作的真谛。

- **寻找蒙太奇。**

你不仅会在电影中看到蒙太奇，还会发现蒙太奇也是美术、音乐和其他领域的创作基础。要观察那些不起眼的细节是如何组合在一起，创造出让观众喜爱的一系列元素。

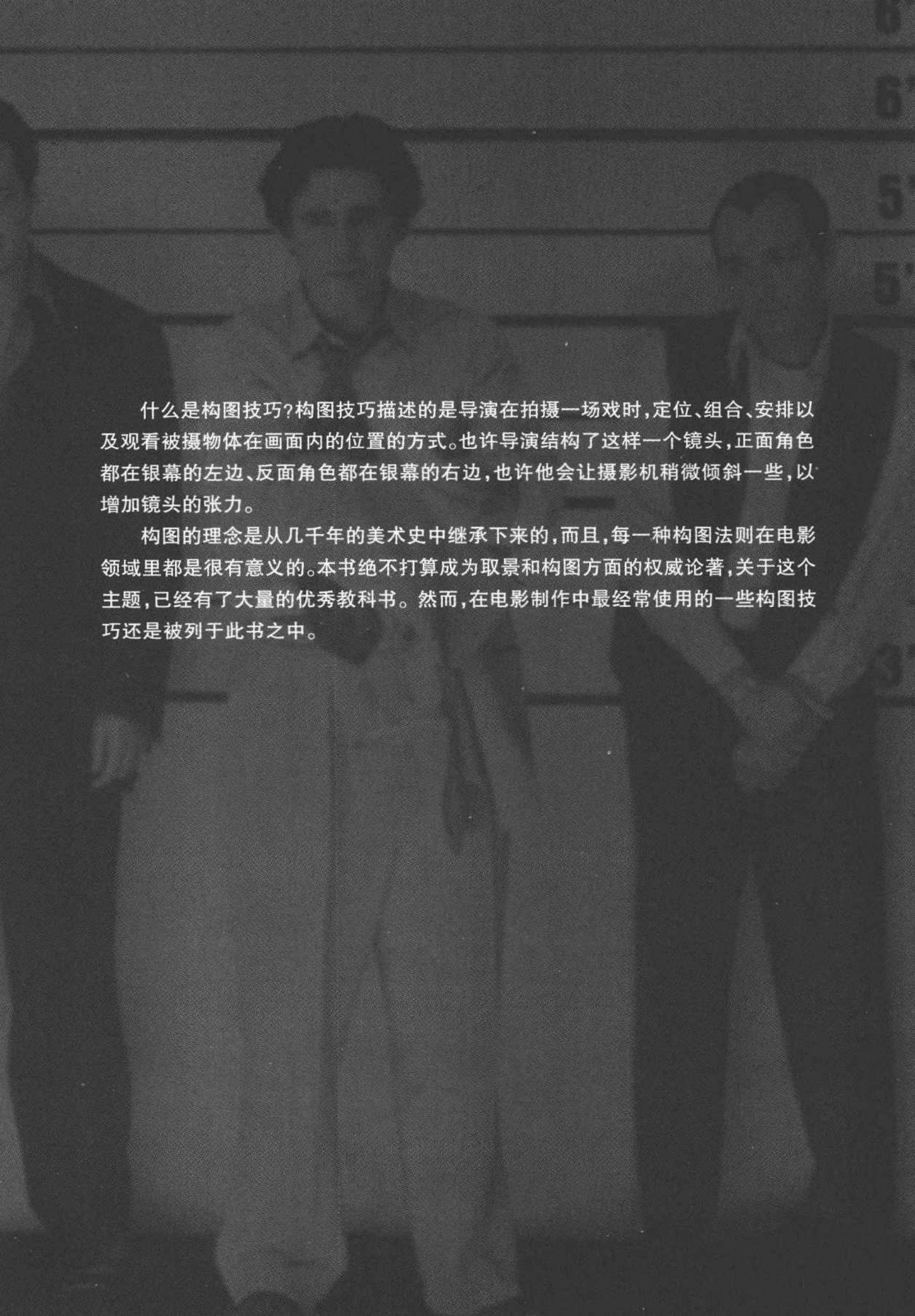
- **留意特写、远景和大特写**

观察导演在一个场景中如何通过改变取景方式拍摄演员或被摄物，来改变镜头的含义。

exercises step 1

step 2 构图技巧

Composition Techniques



什么是构图技巧?构图技巧描述的是导演在拍摄一场戏时,定位、组合、安排以及观看被摄物体在画面内的位置的方式。也许导演结构了这样一个镜头,正面角色都在银幕的左边、反面角色都在银幕的右边,也许他会让摄影机稍微倾斜一些,以增加镜头的张力。

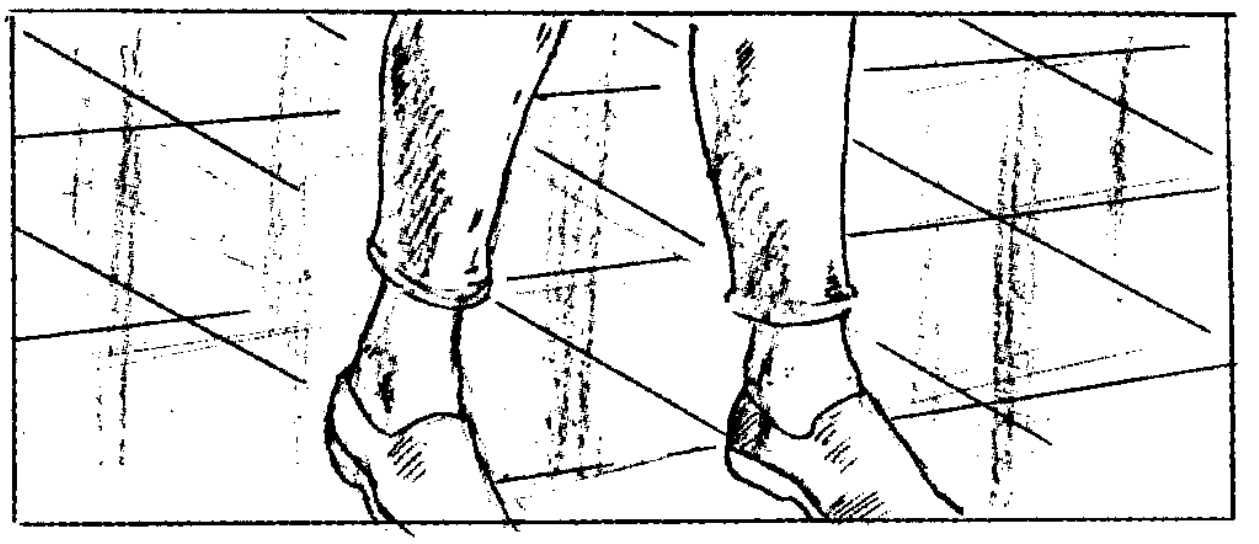
构图的理念是从几千年的美术史中继承下来的,而且,每一种构图法则在电影领域里都是很有意义的。本书绝不打算成为取景和构图方面的权威论著,关于这个主题,已经有了大量的优秀教科书。然而,在电影制作中最经常使用的一些构图技巧还是被列于此书之中。

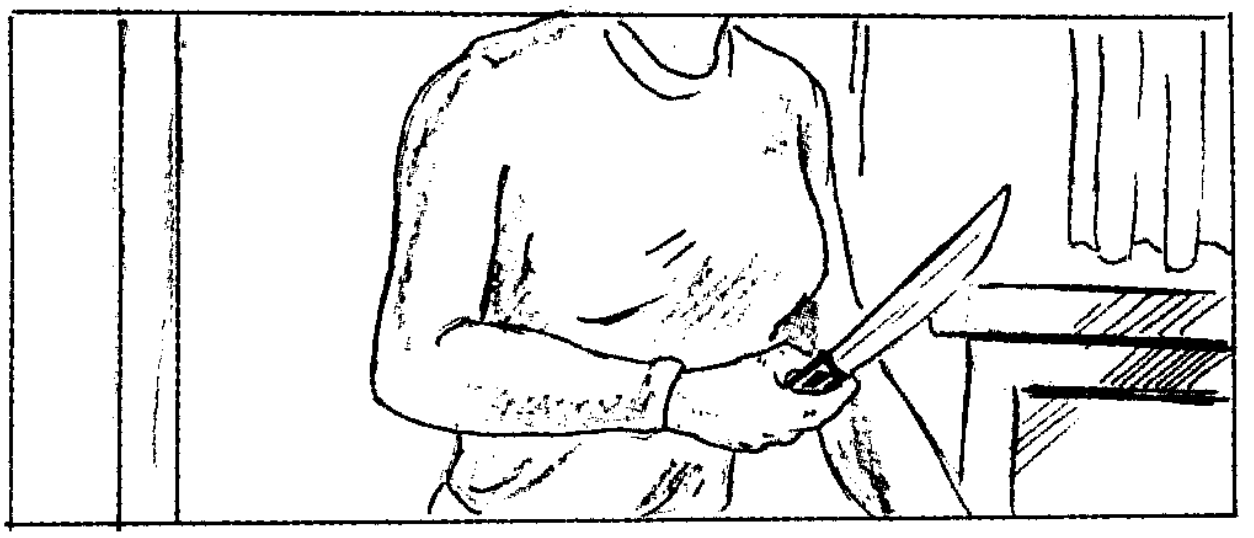
摄影机高度
Camera Height

摄影机的高度对于一个镜头的意义有相当大的影响。

如果你只给观众展示一个人的脚，就会产生一种神秘感——他们是谁?这是一种很常见的技巧。如果没有展示人物的脸，但是展示了他们上半身躯体，你会发现多了一些关于他们信息(他们也许正在用手做什么)，但是仍然不能确切知道他们是谁。最后，当摄影机高度上升到角色眼睛的位置时，悬念才会消失，角色被展现出来。

观看影片《罗丝玛丽的婴儿》(*Rosemary's Baby*，1968)，在接近尾声的时候，场景中的罗丝玛丽拿着一把刀，此时摄影机变换了摄影机高度以显示她的不同情绪状态，她的脚、她手里的刀、她那恐惧和焦虑的特写都强化了镜头的效果。





摄影机高度

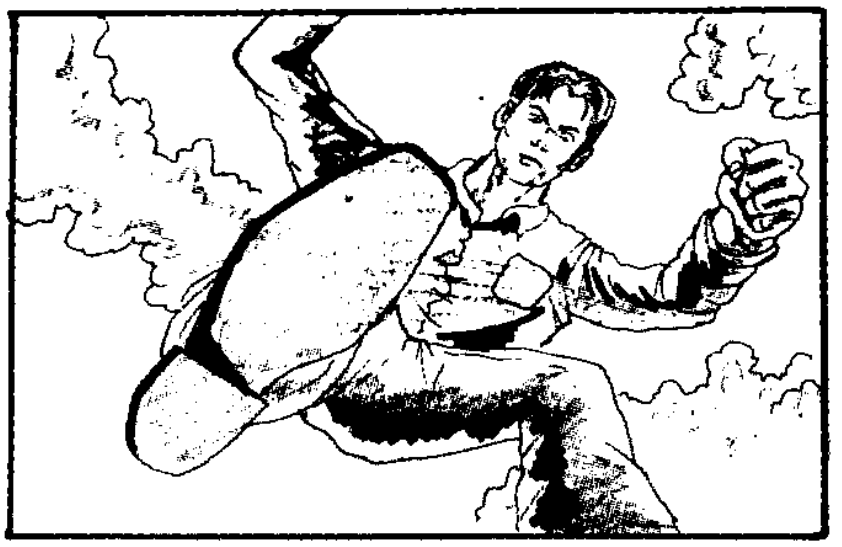
戏剧性角度，极端角度，鸟瞰视角

Dramatic Angle, Extreme Angle, Bird's-eye View

戏剧性角度可以强化一场戏的情感冲击力。摄影机的低角度使得角色和物体仿佛很高大、很有力。摄影机的高角度给角色一个被贬低的感觉——好像观众正在俯视他们。

极端角度就是夸张了的戏剧性角度。极端的低角度可以起幅于被摄物的脚下，朝天拍摄。极端的高角度可能是在高耸的办公大楼上向下观看，俯瞰人类的渺小。

鸟瞰视角是一种极端角度，就是把摄影机直接置于场景的上方、径直向下拍摄。



戏剧性角度

在影片《出租汽车司机》(*Taxi Driver*，1976)中，用了一个很高的戏剧性角度让观众看到了交火之后的残杀。在影片《飞瀑欲潮》(*Niagara*，1953)中，戏剧性角度用在了一个男人杀害他的妻子的时刻。低角度在影片《野良犬》(*Stray Dog*，1949)中，用于表现一场对话，画面的大部分都被上方的乌云所占据。

在影片《乌鸦》(*The Crow*，1994)中，使用了很多极端角度来实现连环漫画的美感，连环漫画是一种常见的媒介，它的角度和透视都是很夸张的。在影片《终结者2：审判日》(*Terminator 2: Judgment Day*，1991)中，很多表现终结者的镜头都是从低角度拍摄的，这种技巧强化了终结者这一形象的精神力量。

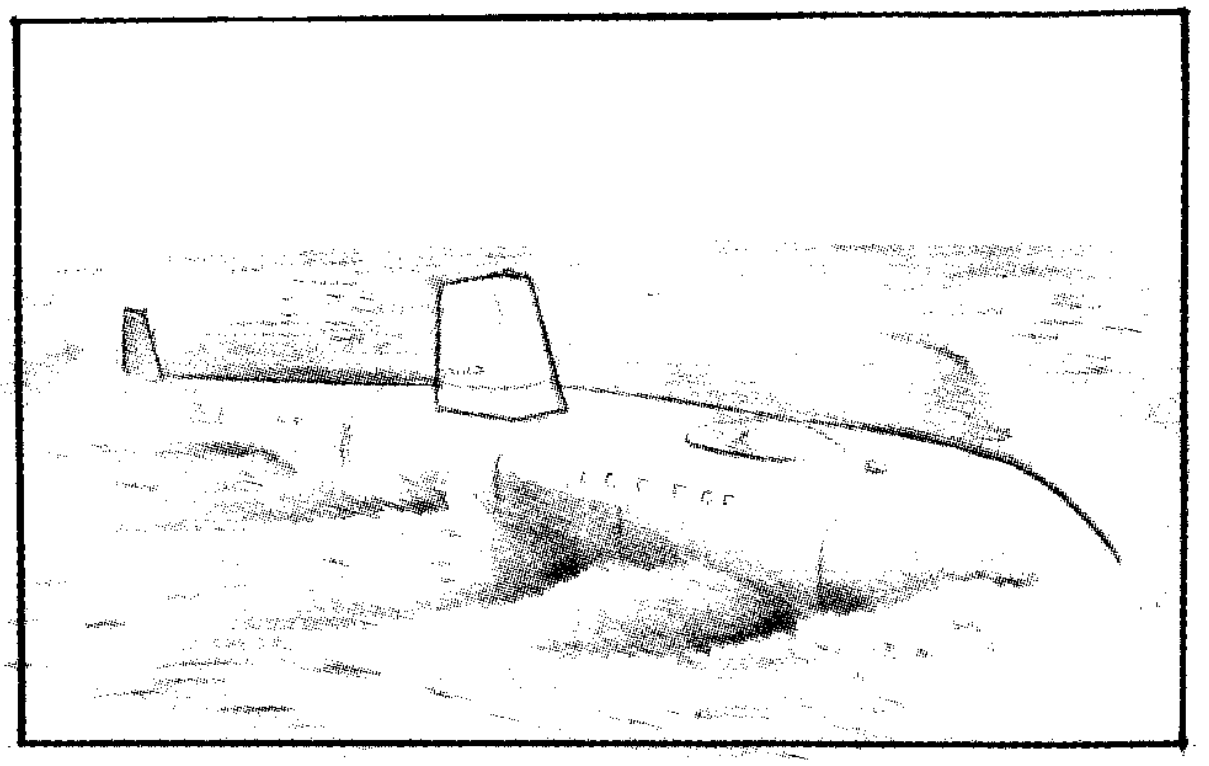
银幕方向
Screen Direction

保持一组镜头的视觉流畅是十分有必要的。简单地说银幕方向是指场景中被摄物的朝向——左或者右。在剪接的时候，银幕方向可以用来维持视觉上的连续性，或者以一种非常规的方式使用，从而增强场景的冲击力。

例如：若一个导演正在拍摄两个相互交谈着的角色，他可能要用到特写。他必须当心，总得从相同的一侧来拍摄演员。如果他没有这样做，可能就会使某个演员在这个对话片段中面朝银幕的右边，而在另一个片段中却朝向银幕的左边。这会使观众感到非常困惑。

这就是通常所说的 180°规则——为了确保银幕方向的一致，你必须呆在角色周围的一个 180°的弧度内。当然，所有的规则都是可以被打破的，这取决于导演的决定。

在影片《从海底出击》(*Das Boot*, 1981)中，当驶向大海时，潜水艇永远朝向银幕的右边，而当返回港口时则永远朝向左边。



银幕方向

倾斜的地平线，倾斜的角度
Tilted Horizon, Canted Angle

众所周知，地平线倾斜也叫做“**荷兰式倾斜**（Dutch tilt）”或者“**倾斜角度**（canted angle）”，倾斜的地平线一般指是的将摄影机稍微向一边倾斜，以增加镜头的张力。

当存在醒目的水平条线和垂直的线条时，这个技巧最具表现效果，摄影机倾斜的角度会得到强化。

因为我们的眼睛看任何物体都习惯于直上直下，所以由于倾斜的地平线而产生的斜线会引起我们的注意。

在影片《第三人》（*The Third Man*，1949）中，从头到尾广泛使用了倾斜的地平线。在影片《渔王》（*The Fisher King*，1991）中，倾斜的角度用来表示帕里精神状况的不稳定性。

倾斜的地平线

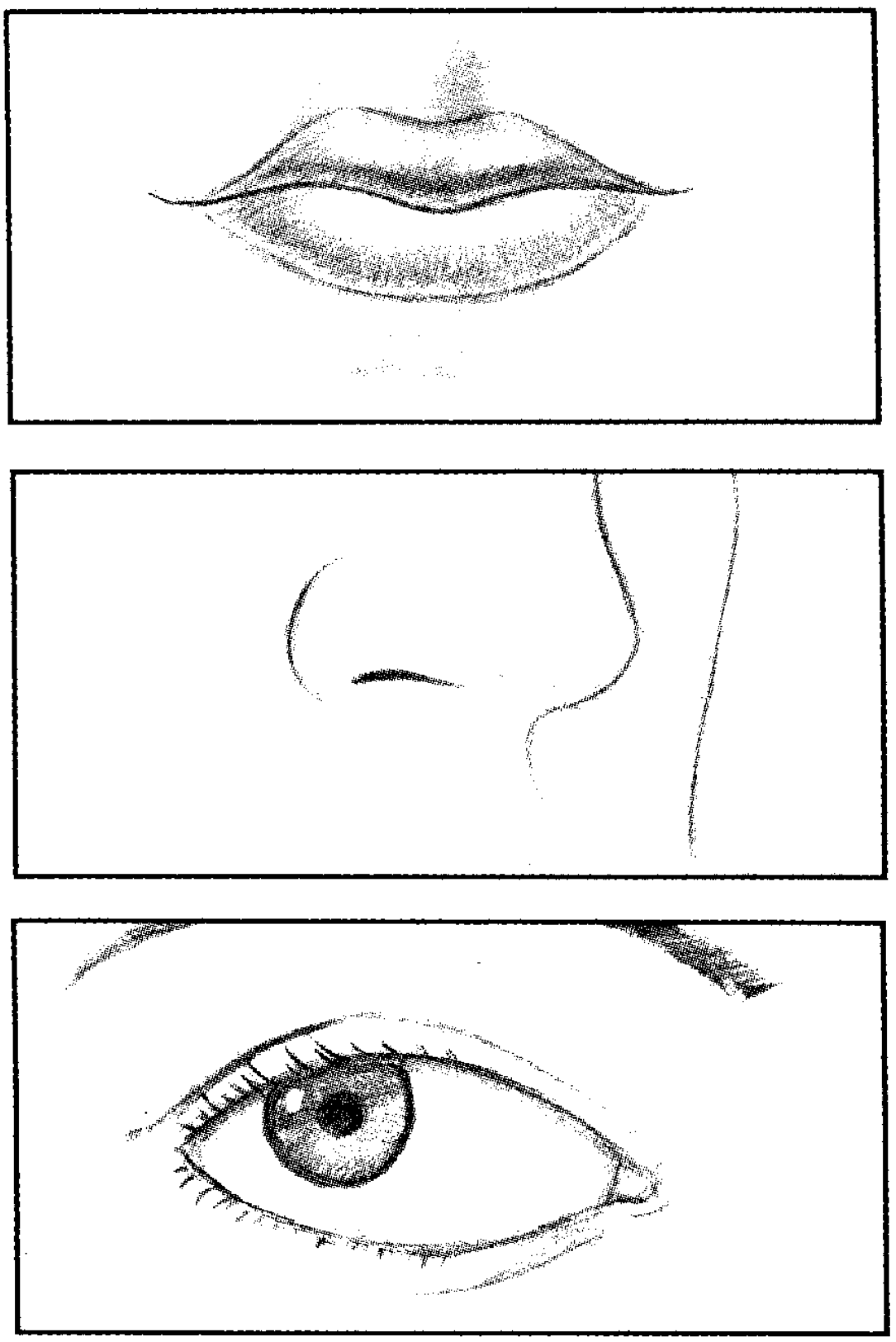
大特写
Extreme Close-Up

简单来说，大特写一般是指将一个小的被摄物放大观看，使之充满整个画面。

由于我们并不习惯于看到那些通过非常规手段被放大了的细节层面的东西，所以大特写就容易引人注意。让单一的特征充满画面，观众的注意力就被吸引到这个物体上，而排除了其余的一切干扰。

大特写可以用来强调一个特别感兴趣的事物或者强调一个对话段落，例如：如果要表现角色神经紧张，导演可能就会用大特写切换到男演员紧握的手或者女演员转动的眼睛上。

在影片《U 型转弯》(*U Turn*，1997)中，大特写时常被怪异地穿插在动作和对话场景中。在影片《第五元素》(*The Fifth Element*，1997)中，当莉露发现了战争的恐怖时，我们看到了她睁大眼睛的大特写。



大特写

舞台调度
Staging

舞台调度在某种程度上与蒙太奇相反，不是在全景镜头、特写镜头、反打镜头、场景切换镜头之间剪切，舞台调度指的是拍摄长镜头段落。

舞台调度这个名称源于它类似于观看舞台上正在表演的一场戏剧。当你观看一场戏剧时，没有摄影机在角色之间的来回切换，对于所有表演的动作，观众都是从一个单一的距离和单一的角度来观看的。

影片《绳索》(*Rope*，1948)是希区柯克(Hitchcock)的一部实验性质的电影作品，影片由非常长的长镜头构成。伍迪·艾伦(Woody Allen)因为拍摄段落非常长且不用剪切的镜头而广为人知。这种方式给了演员更多的即兴创作的自由，因为他们不用担心后期制作时剪接师如何把剪下来的镜头拼接到一起。

舞台调度

纵深舞台调度，平面舞台调度
Deep Staging, Planar Staging

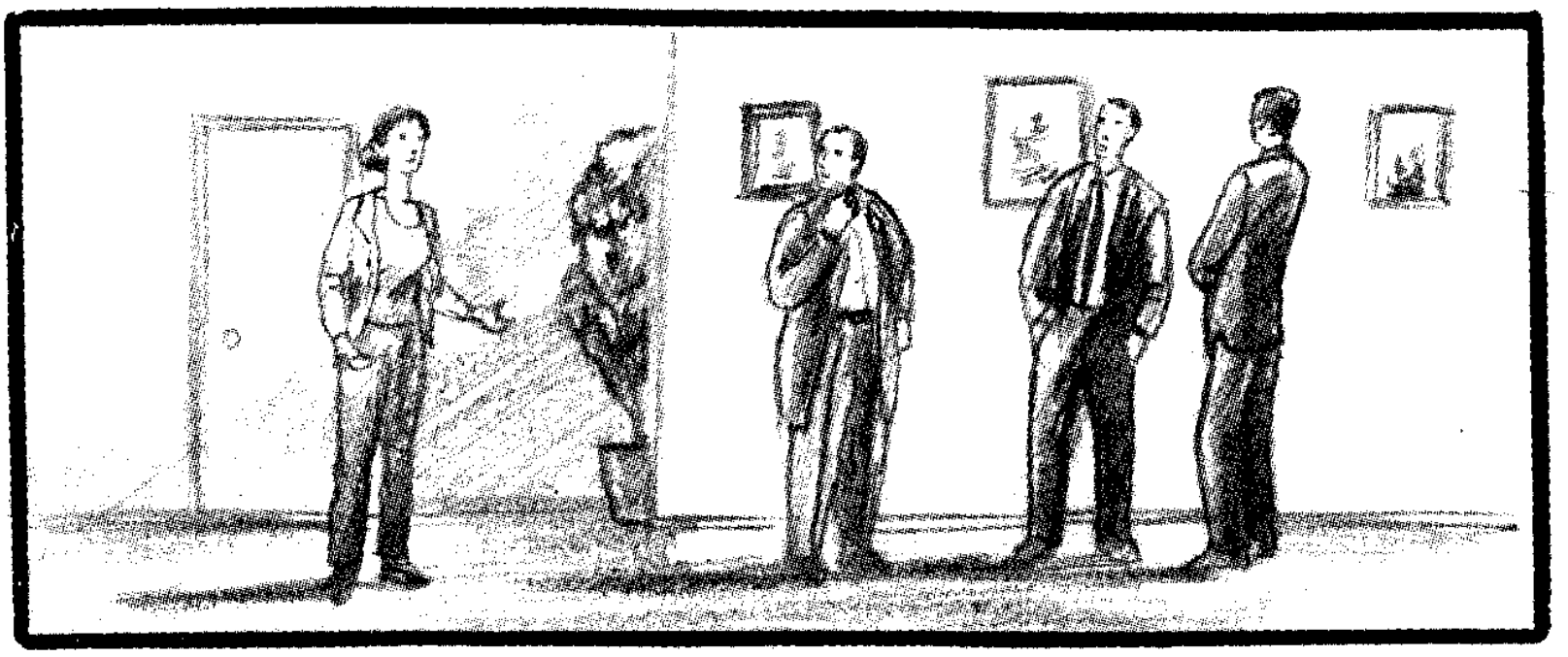
纵深舞台调度指的是让画面中的角色与角色之间保持极大的距离，以强调纵深。一个角色可能从始至终处于远处的门厅，同时另外一个角色处于很靠前的位置。

平面舞台调度在剧场里是很有根基的，所有角色在舞台上拍成一排。平面舞台调度强调的是展开了的舞台场景的平面。

在影片《处女泉》(*The Virgin Spring*，1960)中，几个角色在餐桌前拍成一排，这是一个平面舞台调度的例子。在影片《局外人》(*The Outsiders*，1983)中，使用了纵深构图，在雨天湿滑的街道上，戴利在前景中奔跑，警车处在远远的后景中。

在影片《红胡子》中，四个医生坐下来吃饭。他们从左至右排列，面向摄影机，这是一个平面舞台调度的例子。

《公民凯恩》(*Citizen Kane*，1941)一片频繁地使用了纵深舞台调度。在影片《2001 太空漫游》(*2001: A Space Odyssey*，1968)中，有一个大会的场景，在讲台上发言的人位于整个画面的背景处。



平面舞台调度

纵深舞台调度

视线引导
Lead the Eye

导演可以用这样的方式构成一个场景：运用场景内的被摄体来将观众的视线引向一个特定的物体、人物或者画面内的某一处。

视线引导通常需要通过利用较长的物体（比如：一排栅栏、一条蜿蜒的道路、一张餐桌、甚至是一排演员）来完成。这个技巧的优点在于，使观众在面对一个复杂的场景时更容易明白自己应该看向何处，或者有时使用这个技巧只是出于美学方面的考虑。

在影片《犹在镜中》（*Through a Glass Darkly*，1961）中，一个长长的码头把观众的视线引向大海。在影片《目击者》（*Witness*，1985）中，一群坐着的阿曼门诺派教徒，构成了一条线。这条线将观众的视线引到了站在背景处的一大片阿曼门诺派教徒那里。《目击者》还使用了长长的道路和栅栏进行视线引导。在影片《耻辱》（*Shame*，1968）中，丽芙·乌曼（Liv Ullman）沿着一条长长的道路奔跑，寻找她的丈夫。

在电影《圣保罗号炮艇》（*The Sand Pebbles*，1967）中，一排燃烧着的中国舢板起着视线引导的作用。在电影《青山翠谷》（*How Green Was My Valley*，1941）中，一条弯曲的小道起了视线引导的作用。《乱世儿女》（*Barry Lyndon*，1975）中，则通过一面长长的石墙来作视线引导。

影片《铁窗喋血》（*Cool Hand Luke*，1967）中的一排停车计时器起着视线引导的作用。在另外一个镜头中，铁轨将观众的视线引向了远处的背景中。在影片《电视台风云》（*Network*，1976）中，桌上的一排台灯把观众的视线引到了背景处的首席执行官身上。在电影《空难遗梦》（*Fearless*，1993）中，一根旗杆把观众的目光引向旗杆下面的杰夫·布里吉斯（Jeff Bridges）身上。

在影片《纸月亮》（*Paper Moon*，1973）中，一辆卡车沿着一条长长的道路，从山上盘旋而下。影片《霹雳炮与飞毛腿》（*Thunderbolt and Lightfoot*，1974）中，一座大桥起了视线引导的作用。

视线引导

三人、四人构图
3'S and 4'S

三人、四人构图是一种很有效的技巧，它可以通过人们自然的眼神使一个场景中的被摄体之间彼此发生关联。出自天性的构图感觉通常使我们在看三角形的物体或者三个物体的组合时感到和谐。在演员不多的场景中，或者当表现两个演员和一个物体、两个演员和背景的影像符号时，这种技巧非常有效。

在含有三个以上角色的更为复杂的场景中，把每一组演员分隔成各自独立的"**三角群**(triangle group)"可能是一种有效的处理方法。如果你尝试拍摄一个有很多演员的场景，同时他们都在变换着位置，这种方法同样非常有用。当场景转换和改变时，密切注意这些三角群可以帮你保持一个合理的构图。

在影片《第七封印》(*The Seventh Seal*，1957)中，约夫、米娅和安东尼以三角形构图形式坐着讨论他们的生存问题。在影片《天兆》(*Signs*，2002)中，家庭的四位成员组成了他们自己的四人构图形式，一条共用的边线让他们构成了两个三角形。在影片《谋杀绿脚趾》(*The Big Lebowski*，1998)中，三个男人坐在一个剧院里，讨论他们的计划。

在影片《冬日之光》(*Winter Light*，1962)中，当两个角色在谈话时，与后景中一个巨大的有耶稣像的十字架组成一个三人构图。在影片《水中生活》(*The Life Aquatic with Steve Zissou*，2004)中，两个演员在酒吧里交谈，后景的配角作为前景两位演员的一个"补充"，组成了三人构图。在影片《红圈》(*Le cercle rouge*，1970)中，酒吧里的侦探、他身后的人群以及舞台上跳舞的女孩们组成了三角形构图。

在影片《无因的反抗》(*Rebel Without a Cause*，1955)中，吉姆、站在楼梯上的母亲与他的父亲排列成了三角形构图。

三人、四人构图

内部画框
Interior Frame

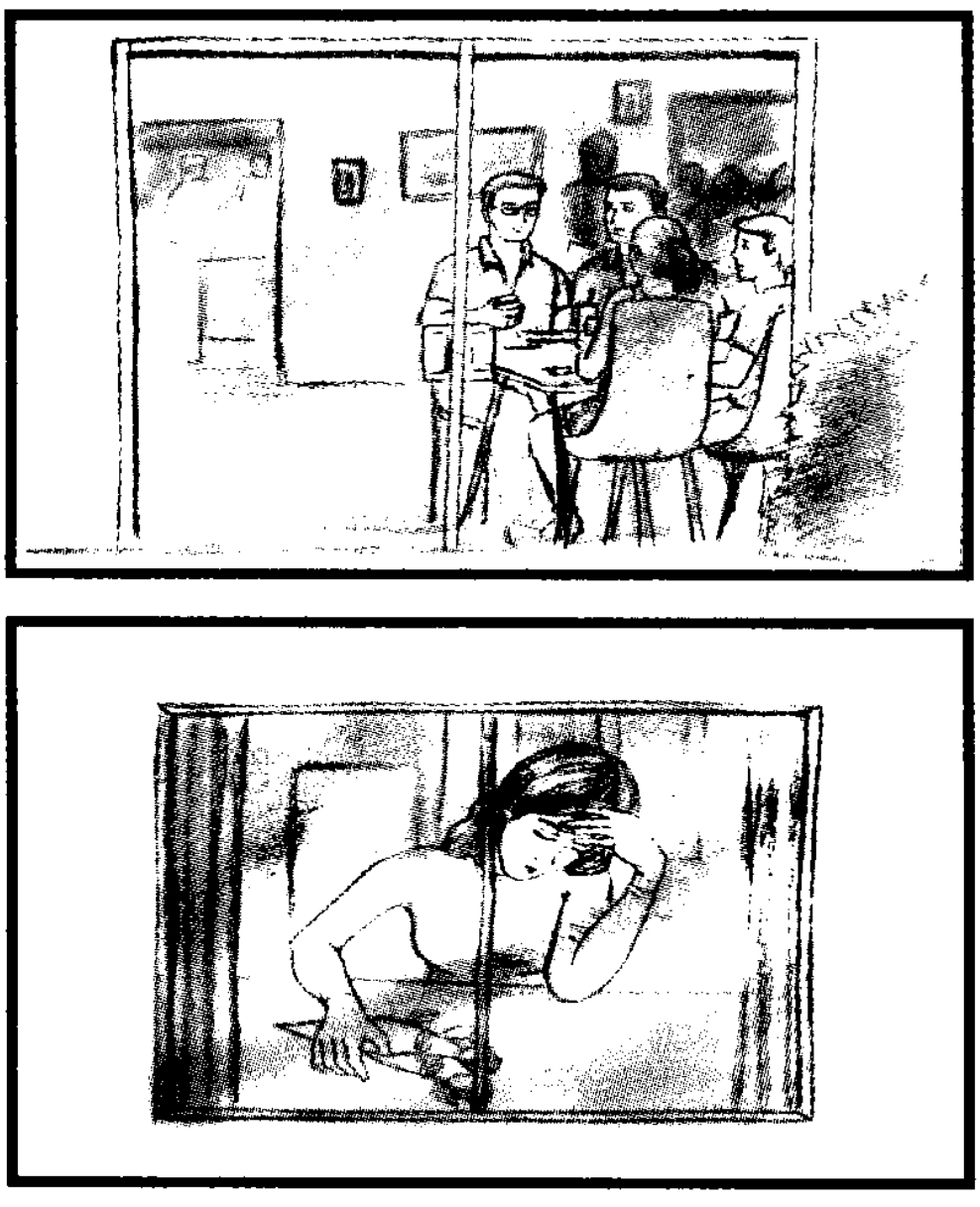
我们在银幕上看到的画框是被电影摄影机的画面边框所限定的，这个边框叫做外部画框。为了添加效果，电影制作者可以在画面中增加一个内部画框，比如一扇窗户、一片灌木丛或者一扇门。

这种效果能够将角色剥离出来，即使他们处于画框中的较远处。而且可以使内部画框中的人物从一群在开阔空间中表演的角色里脱颖而出。

在影片《人类之子》(*Children of Men*，2006)中，透过一块被用作内部画框的破碎的玻璃，我们观看到一个角色。在影片《天兆》中，通过餐馆的门，我们能看到一家人在吃饭。在影片《最后大浪》(*The Last Wave*，1977) 中也能见到同样的画面。在影片《百万杀人游戏》(*13 Tzameti*，2006)中，当修屋顶的工人观察下面说话的一对夫妇时，窗户玻璃就是内部画框。在影片《8½》(*Eight and a Half*，1963)中，一个小孩被雕像伸着的手臂框住。

在影片《冬日之光》中，我们看到一个在教室中的女人就好像我们站在门外的楼道里向里望去一般。在影片《沉默》(*The Silence*，1963)中，浴室的门作为内部画框用来展现浴室中的女人。在影片《肮脏的哈里》(*Dirty Harry*，1971)中，我们通过一扇破窗户看到了克林特。在影片《毕业生》(*The Graduate*，1967)中，达斯汀·霍夫曼(Dustin Hoffman)被框入罗宾森太太弯曲的大腿内。当影片《西部浪子》(*Nevada Smith*，1966)中的主人公走进他父母被害的房子时使用了内部画框。

在影片《伊普克雷斯档案》(*The Ipcress File*，1965)中，我们透过一个灯罩看到了一名死亡的特工。在影片《枪击钢琴师》(*Shoot the Piano Player*，1960)中，一个角色搜寻被绑架的男孩的片段是利用汽车挡风玻璃来构图的。



内部画框

层次
Layers

在每个镜头、每个场景之中，导演都有机会通过构图增加场景的层次。后景中的物体能强调暗示的含义，或者延伸中间场景中的层次。前景物体能显现出对纵深空间的强调。中间层次物体能用于分离前景和后景的层次。

这个技巧有利于增强场景中的细节。请记住，一个电影化的镜头并不是简单地对着一张脸或者一个物体，让摄影机转起来就可以了。场景中的每个细节都能被用来改变观众对于故事或电影语境的感觉。

在影片《女煞葛洛莉》(*Gloria*, 1980)中，一个女人朝着一辆坐满男人的汽车射击。子弹从后景处飞速射过来，穿过中间的景物，穿过前景，飞向我们。这个场景通过在一个画面中的数个动作，利用层次的技巧非常有效地强调了她的动作的冲击力。在影片《荒岛余生》(*Cast Away*, 2000)中，汤姆·汉克斯(Tom Hanks)遗失了珍贵的排球，导演罗伯特·泽米吉斯(Robert Zemeckis)使用层次的技巧向观众展示了排球在哪里，而人物本身是不知道的。在这部电影中，我们看到一个画面：当查克·诺兰从孤岛上返回后，在这个场景的后景层次中，妻子正在和她的新任丈夫举行婚礼。在影片《泰坦尼克号》(*Titanic*, 1997)中，层次被用在展示前景的一支哨子上。先前，这支哨子似乎并不重要，但是后来它对于挽救露丝的生命至关重要。

在影片《无仁义之战》(*The Yakuza Papers*, 1973)中，许多成群的歹徒被有层次地分布在场景中。在影片《猛鹰突击兵团》(*The Eagle Has Landed*, 1976)中，希特勒的画像面朝摄影机，处于前景层次中。在影片《夜都迷情》(*Bonfire of the Vanities*, 1990)中，我们看到一个滴水嘴兽处于前景层次，纽约城远远地处在后景中。在影片《为所应为》(*Do the Right Thing*, 1989) 中有这样一个长镜头，几个人物在前景显著的位置(餐厅内)与后景(餐厅外边，透过玻璃可以看到)之间来回走动。

在影片《纸月亮》的一个场景中，有三个层次：一个售票员在前景，瑞安·奥尼尔(Ryan O'Neal)在中间层次，塔图姆·奥尼尔(Tatum O'Neal)在后景。

层次

多层次的情节
Multi-layer Action

运用多层次的情节技巧，观众在看到前景中发生的事件的同时，也可以看到发生在后景的另一事件。

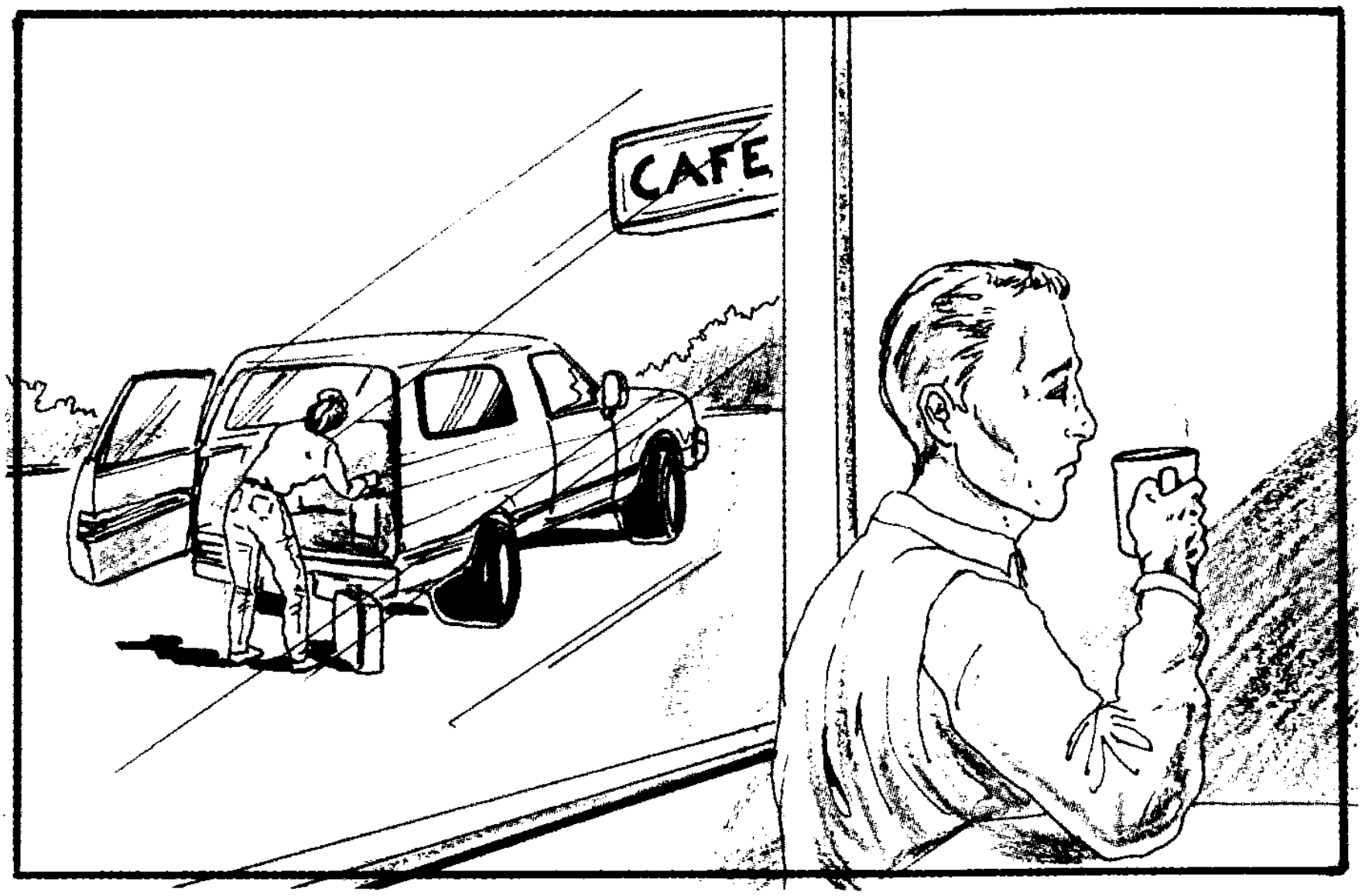
这是一种把故事线索集中起来、或者展示电影中多重故事线之间关联的引入方式。

在影片《加勒比海盗2：亡灵宝藏》(*Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest*，2006)中，我们能看到两个提着箱子的海盗、一个女人和三个佩剑的好斗男人，这组人物中的每个人都在场景中的不同层次中活动。

在影片《枪击钢琴师》中，三个人在后景中争吵，同时主角站在前景，而我们能够听到关于主角内心想法的画外音。

在影片《蓝白红三部曲之红》(*Red*，1994)中，摄影机聚焦于外景场面的两个层次：处于前景中的是一个男人的女朋友，正在走向他的公寓，在后景中，一名模特跑出来关闭她的汽车警报器。

在影片《历劫佳人》(*Touch of Evil*，1958)中，瓦加斯在前景中打电话，一名警官和一名被拘押的歹徒站在外面，中间隔着窗户。



多层次的情节

练习

- **阅读几本构图方面的好书。**

你可以在摄影、美术、图形设计等相关书籍中找到这些信息。构图已经被研究了几千年，因此，能找到大量和这个主题相关的材料。

- **参观一个美术馆或者阅读一本摄影书。**

尝试在艺术作品中找出你已学过的构图技巧，把这些技巧用在你导演的每一部影片中。

- **观摩一些影片，集中注意导演是如何在一个场景中构图的。**

成熟的导演们会使用每一种可以获得的电影技巧，包括构图在内。

- **构图练习。**

做这个练习并不必非得有一台昂贵的摄影机，使用你的铅笔和纸就可以练习，或者只是观察周围世界中物体的构图。也可以浏览杂志、广告牌、商标以及任何图形设计，以理解作品中的构图。

exercises step 2

step 3 升降技巧

Crane Techniques

升降机和摇臂都是在电影制作中经常用到的机械装置(更多信息请参阅前文“机械运动”)。从规格上讲,既包括装配在卡车后车厢的一些机械装置,也包括高耸空中的升降机。大型的升降机能够让摄影机创造出很大范围的扫视运动。

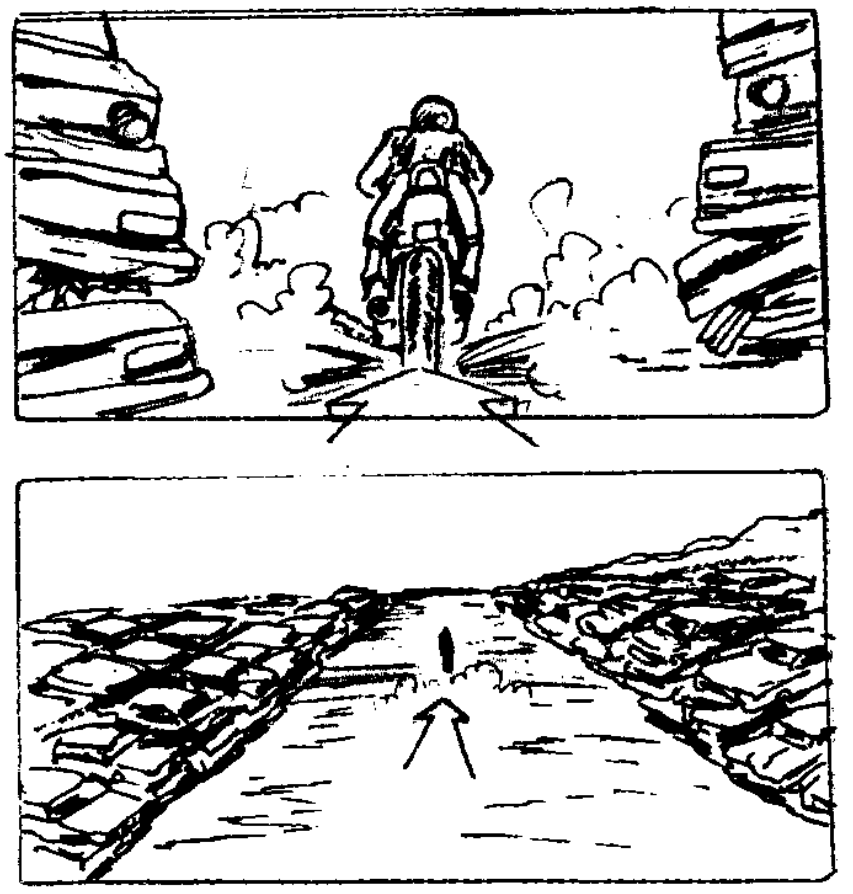
升降机的运动常常能给场景添加某种戏剧性的视觉冲击力。升降技巧总能因为它拍摄的壮观画面而吸引观众的眼球。当这种技巧与移动摄影技巧或者其他的摄影机技巧结合在一起使用时,升降运动所创造出的效果会大大超过单独使用这些技巧的效果之和。

如果我们要把升降运动按其基本形式归类,可以说只有两种升降技巧:即升降机的上升和升降机的下降。然而,有很多因素与升降技巧有关,这些因素可以通过每一种简单的升降运动传达给观众多种多样的表现力及多种多样的情感。

升降机上升、移开，升降机下降、移近
Crane Up, Move Away, Crane Down, Move Tonard

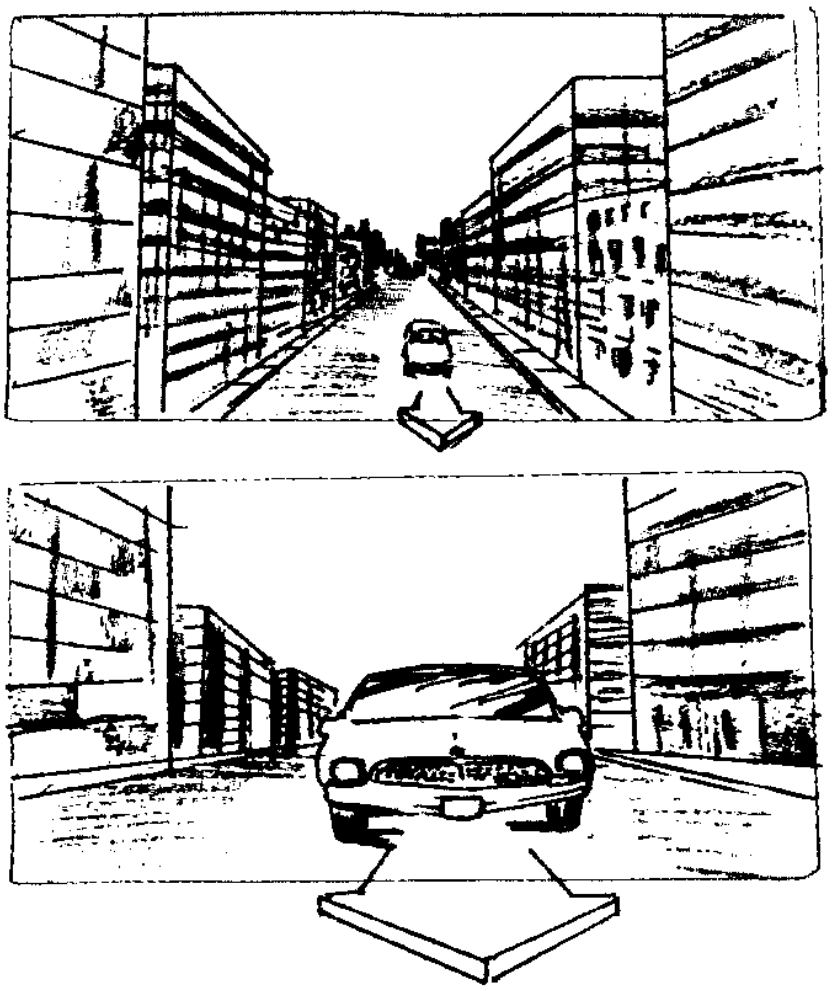
在有运动物体的场景中，例如场景中有骑在马背上的演员或者坐在交通工具上的演员，使用升降机上升、移开的技巧时，摄影机起幅于视平线的位置，当演员或者物体离开我们向背景移动时，摄影升降机上升。这种运动的组合强化了角色动作的力度。

升降机下降、移近则刚好相反。起幅时被摄体是远离升降机的，被摄体是向着摄影机方向移动的，开拍后，随着被摄体越来越近，摄影升降机逐渐下降，直到其高度降到地平面为止。



升降机上升、移开

在影片《末路狂花》(*Thelma and Louise*，1991）和影片《铁面无私》(*The Untouchables*，1987）中，很明显地使用了这两种技巧。在影片《当哈里遇见萨莉》(*When Harry Met Sally*，1989）中，当哈里和萨莉从大学开车离开时，可以见到升降机上升、移开。在影片《这个杀手不太冷》(*The Professional*，1994）的结尾，当玛蒂尔达离开枪战现场的过程中，也使用了同样的技巧。



升降机下降、移近

搜索式升降机上升运动
Searching Crane

搜索式升降机上升运动是一种专门的升降技巧。当银幕上的角色在寻找某些东西时，摄影机缓缓地向上升，逐步地显现出扩大了的搜索范围。

在影片《乱世佳人》(*Gone with the Wind*,1939)中，当郝思佳寻找一个男人时，摄影升降机高高地升到了一片尸体之上。

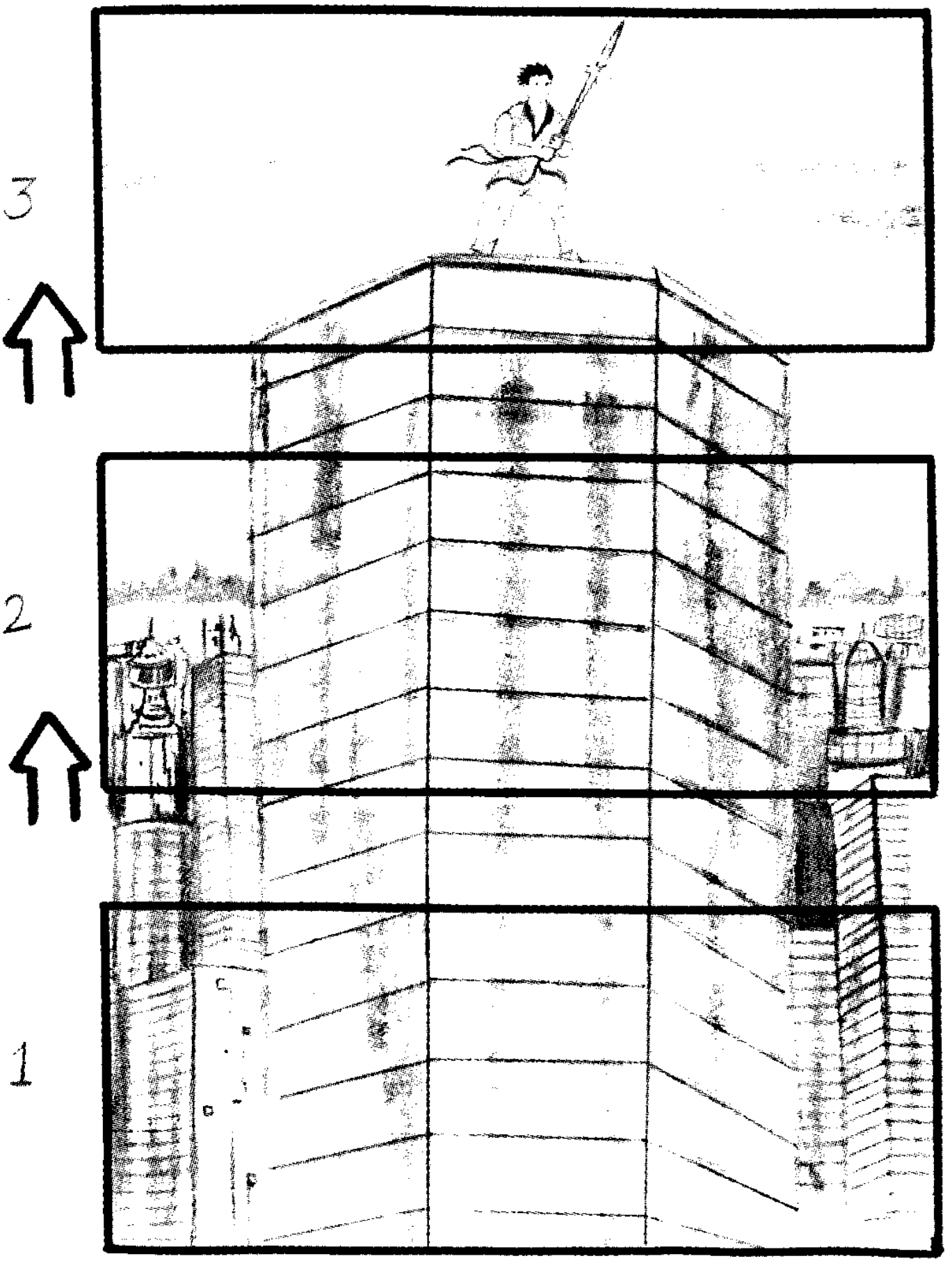
在影片《黄金三镖客》(*The Good, the Bad and the Ugly*,1966)中，摄影升降机稍微地移后了一点儿，揭示出了为寻找金子必须要搜查的墓地范围。在影片《夜半鬼敲门》(*House*,1986)中，当主角寻找自己的儿子时，摄影机摇臂升到了池塘的上方。在影片《魔幻迷宫》(*Labyrinth*,1986)中，当莎拉在迷宫中搜寻时也使用了这一技巧。

搜索式升降机上升运动

上升
Rise Up

上升是指摄影机的垂直升高运动。摄影机是朝向某些物体——例如角色的特写作上升运动的。通常在从一个障碍物后——栏杆或者围墙后面——以人站立时的视点向上观瞧时采用上升运动。

在影片《蝙蝠侠》(*Batman*,1989)的结尾部分,摄影机上升,纵览城市,展示出站在高处的蝙蝠侠。在影片《蝙蝠侠归来》(*Batman Returns*,1992)的结尾,摄影机上升扫视城市上层的建筑,展示了楼顶的猫女。在影片《杀人三步曲》(*Desperado*,1995)的一个枪战场景中,当流浪艺人再次将子弹上膛后,摄影机在酒吧内上升。

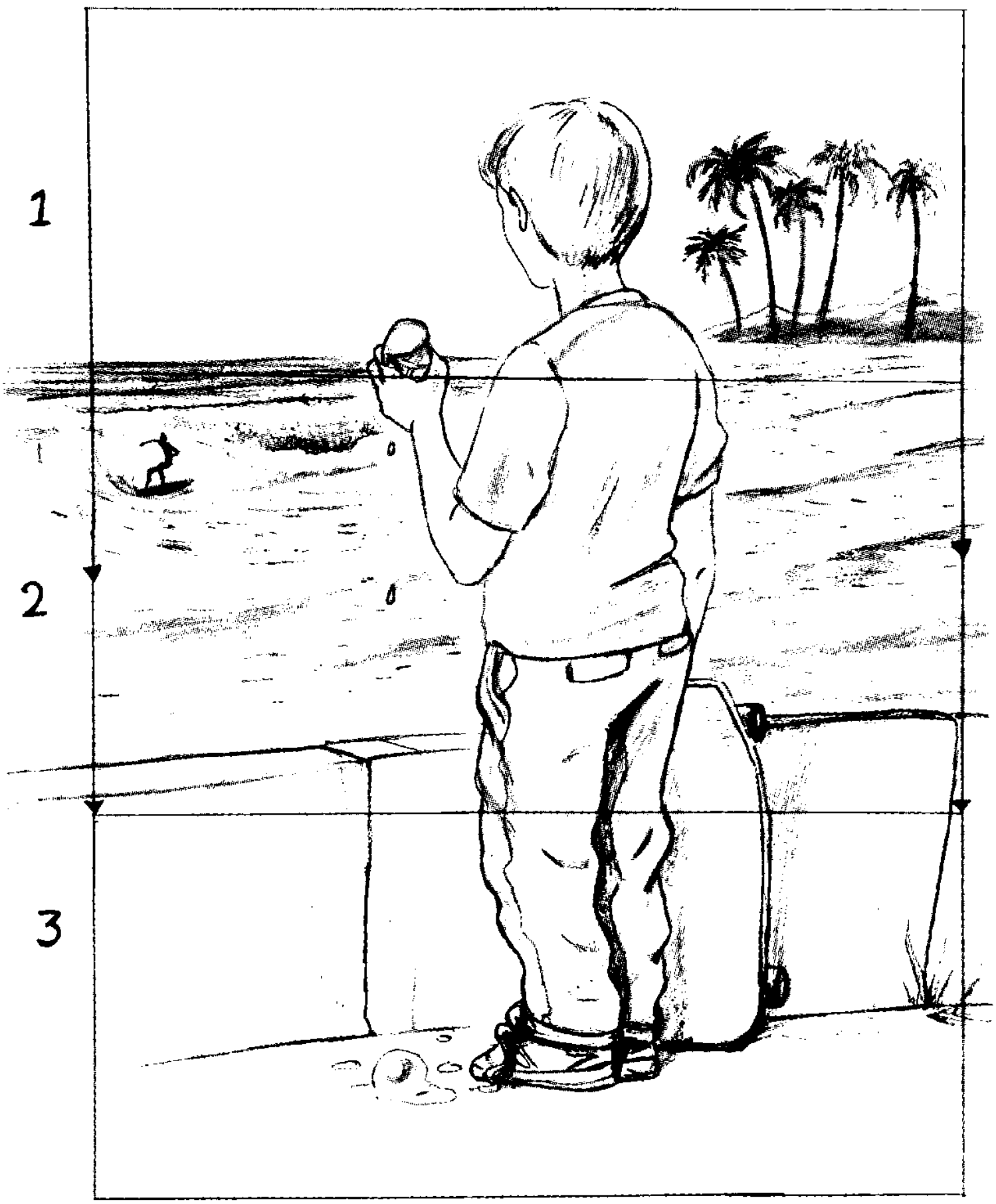


上升

下降
Fall Down

下降是指垂直向下的摄影机运动。有时候要将机位降低到地面，用来看地上的某些东西。下降也可以产生一种隐藏的效果，当摄影机在一个物体的后面作垂直运动时，其效果就是把观众的视点给藏起来了。

在影片《蓝白红三部曲之红》中，摄影机下降，展现出一个躲藏着的男人在一堵矮墙后面偷看他的前任女友。在影片《黑客帝国》(*The Matrix*，1999)中，摄影机下降，扫视城市。



下降

升降机前移升高
Crane Front-to-Top

运用升降机前移升高时，摄影机直接面对人物或者物体，在向前运动的同时上升，绕轴转动，把被摄物框在画框中。当运动完成时，摄影机直接定位于被摄物的上方，镜头从上向下俯视。

升降机前移升高是一个很好的戏剧化的运动技巧，能够用于在一个场景中突出人物。

在影片《猛鬼追魂》(*Hellraiser*, 1987) 的冥想段落的场景中可以看到这种技巧，在影片《第五元素》开头的寺庙场景中，也可以看到这种技巧的运用，摄影机运动的焦点聚焦在完美的雕像上。

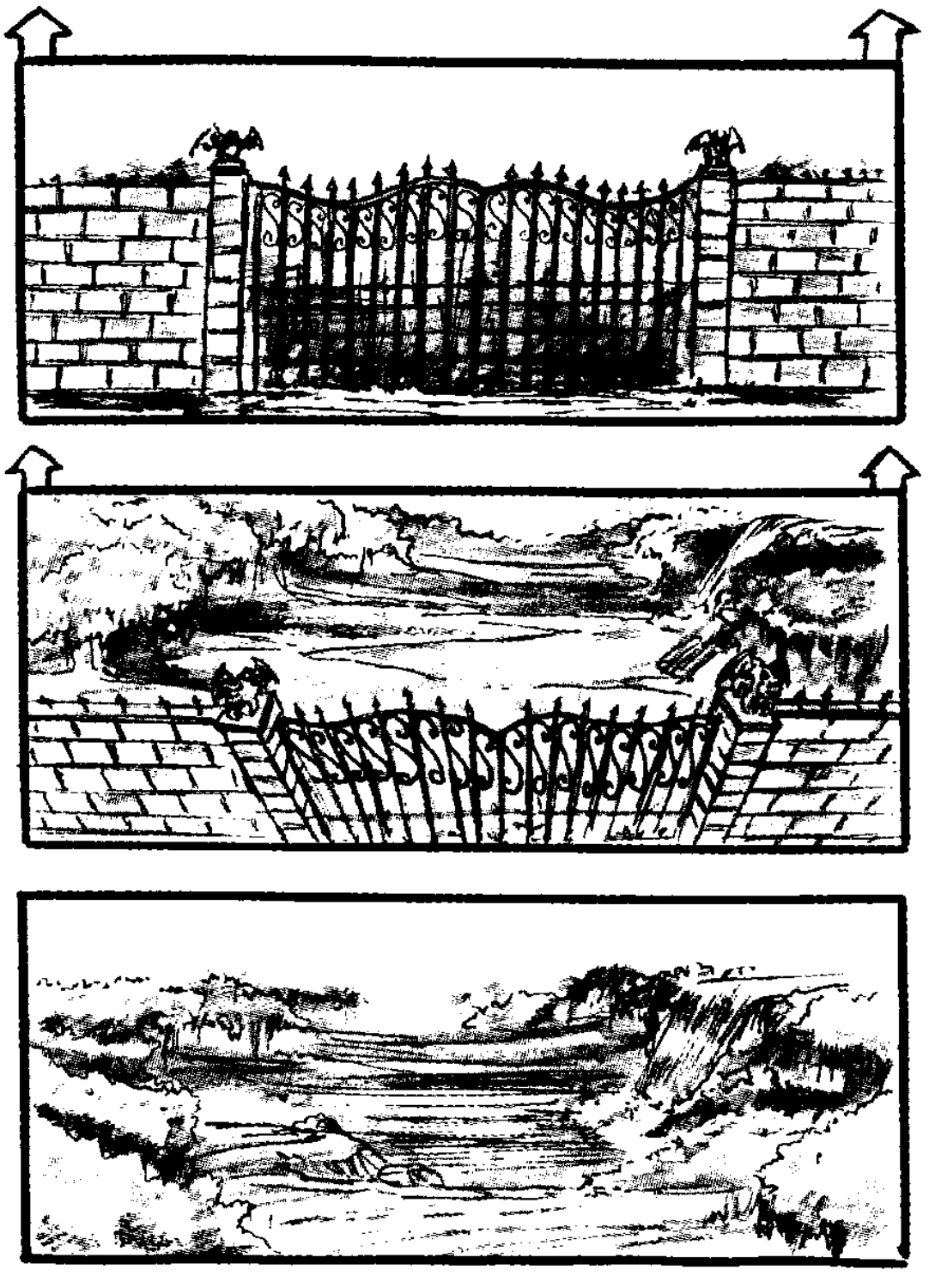
升降机前移升高

升降机上升跟进
Crane Up Entrance

升降机上升跟进经常可以在探险/冒险类的影片中见到，这种技巧通常用在人物进入一座小镇、一个村庄或者一间住宅的时候。摄影机随着人物往里走，在入口处停住，接着升降机开始上升，随着摄影机的升高，整个城市的景色就呈现在观众面前。这样就给观众提供了关于人物在他们的行程中将会面对什么的线索。

在电视系列剧《功夫》(*Kung Fu*, 1972)的试播片段中，摄影升降机上升到山上的男人上方，展示了一个熙熙攘攘的铁路露营地。

在影片《泰山王子》(*Greystoke: The Legend of Tarzan, Lord of the Apes*, 1984)的开头，当一群骑士进入厄尔的庭院时，用了升降机上升跟进的技巧，将焦点放在了这些骑士身上。在影片《所罗门国王的宝藏》(*King Solomon's Mines*, 1985)中，当角色们进入村庄时也使用了升降机上升跟进的技巧。在影片《西部往事》(*Once Upon a Time in the West*, 1968)中，摄影升降机从火车站的上方升起，揭示了一个繁忙的西部小镇的面貌。



升降机上升跟进

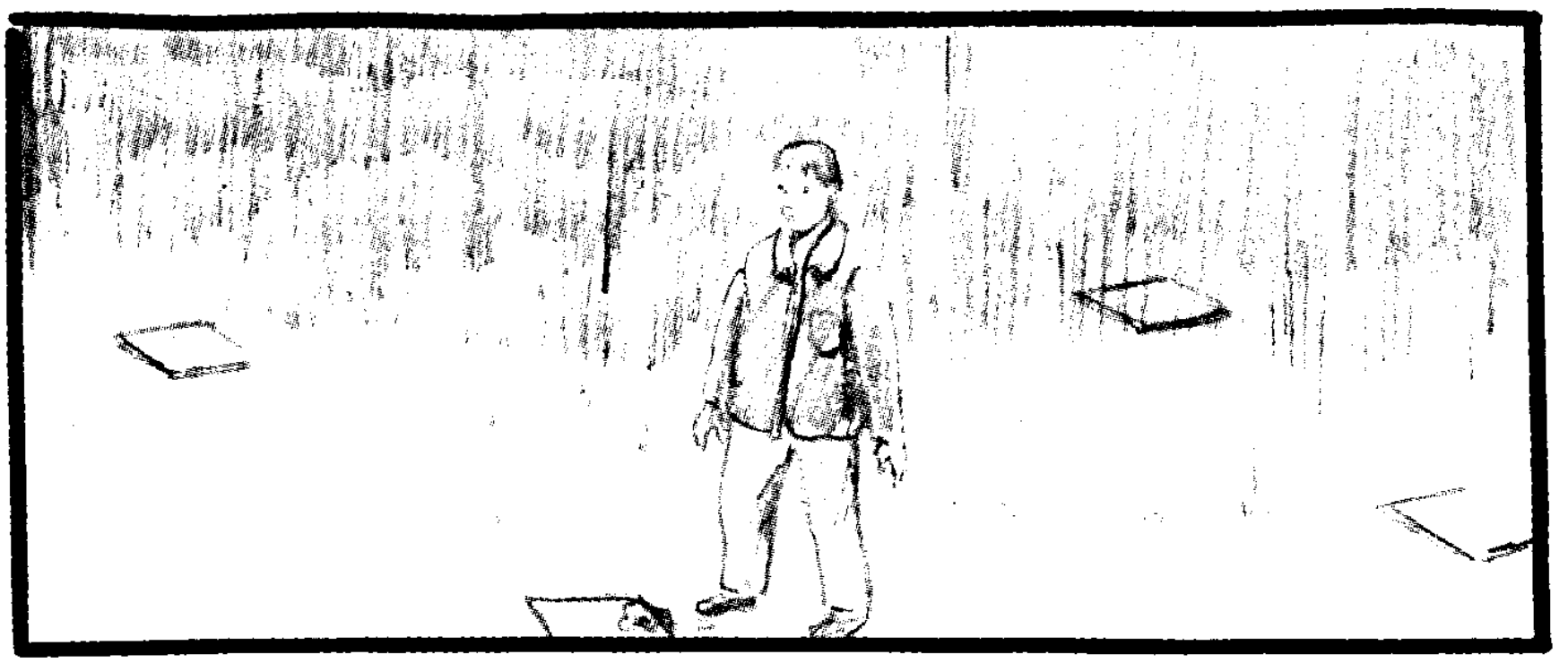
升降机上升的情感表达
Crane Up Expression

除了强调纵深、运动和视角之外，也可以用摄影机上升这样一种运动方式来唤起一种纯粹的情绪反应。

升降机上升的情感表达方式包括可以通过摄影机快速上升来表现角色悲痛时的情绪。

这种上升能引起一种心理超脱，或者激活一种对美好生命本性的情感。

在影片《乌鸦》中，当艾瑞克·德雷文从坟墓中爬出来时使用了升降机上升的情感表达。在90年代重拍版本的《新孤星血泪》(*Great Expectations*, 1998)中，摄影升降机快速上升表现了芬尼根的悲伤。在影片《欢乐谷》(*Pleasantville*, 1998)中，当巴德为刚刚下起来的雨庆贺之时，摄影升降机上升了。



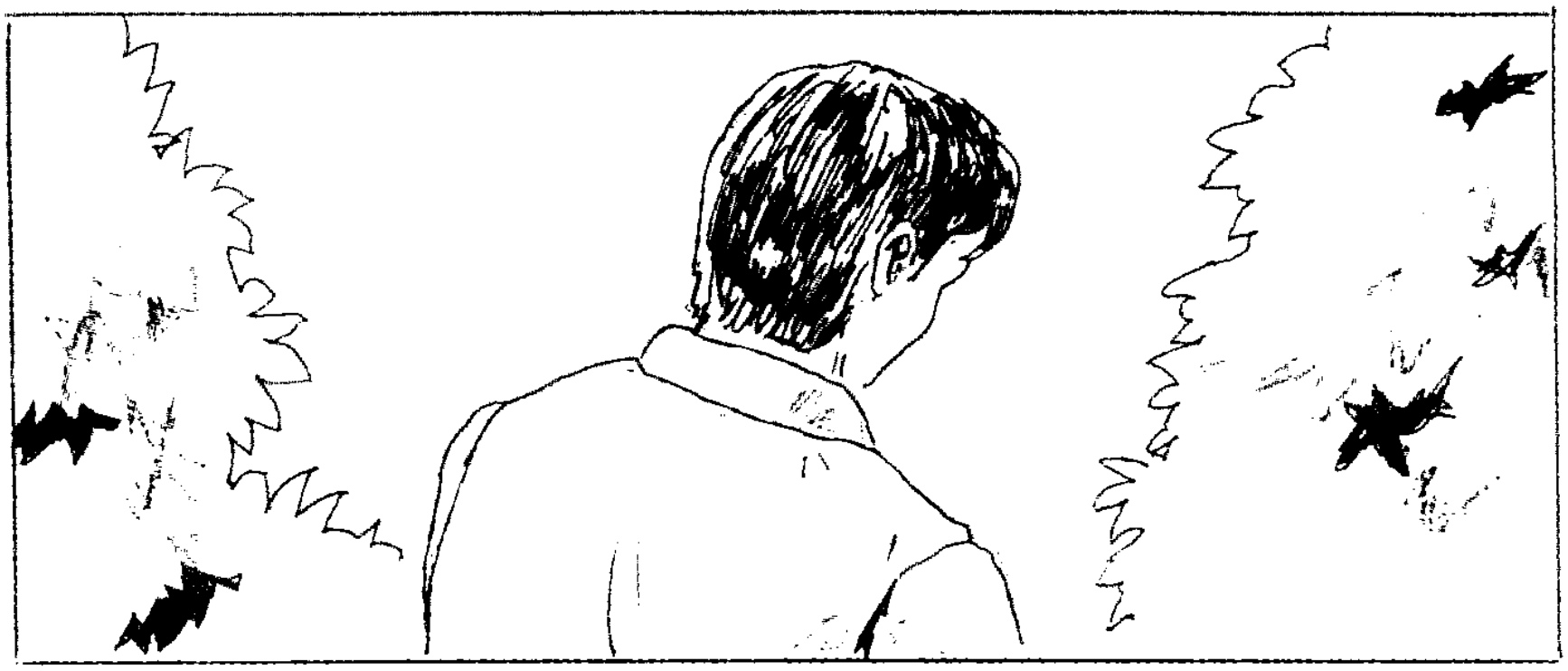
升降机上升、俯视
Crane Up, Look Down

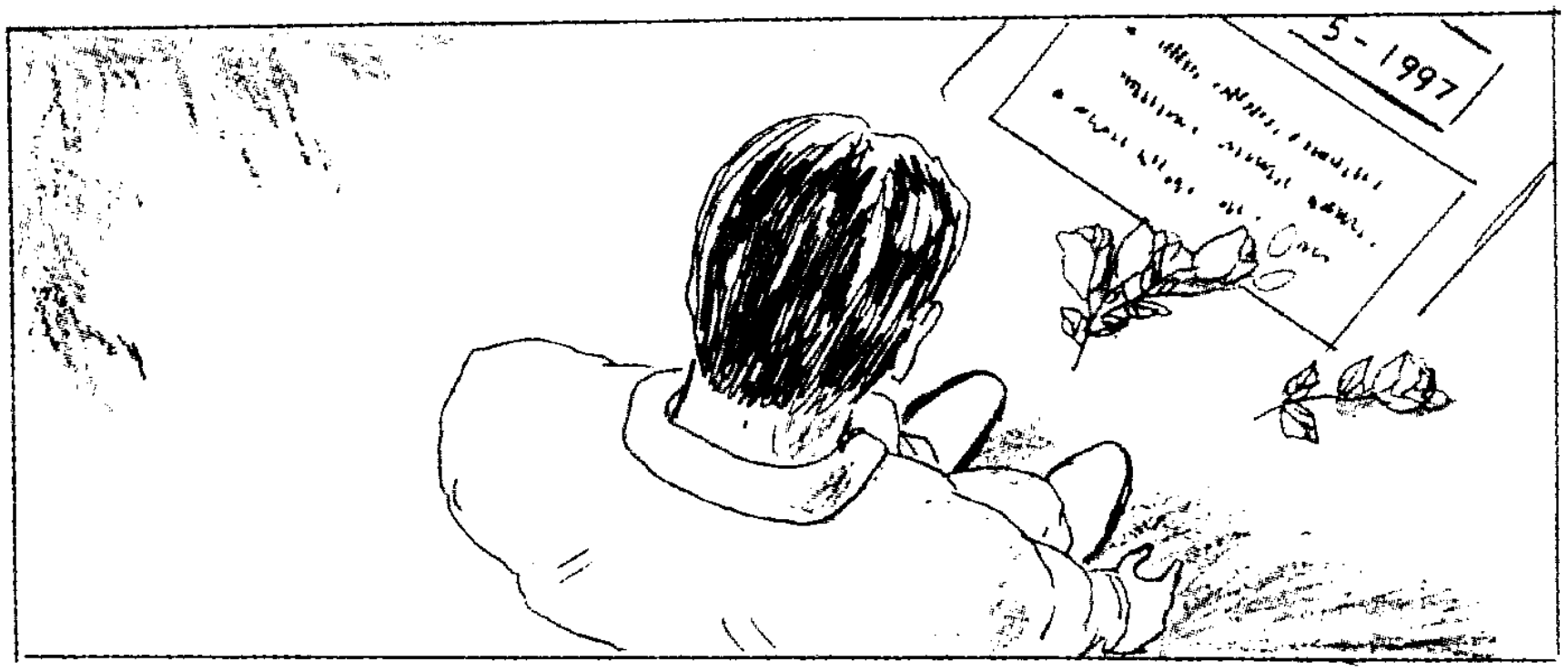
使用升降机上升、俯视的技巧时，摄影机上升于银幕中的被摄体之上，并且镜头向下倾斜。

摄影机落幅于俯视的角度，这不仅是一个戏剧性的角度，而且还有助于观众看清地面上的情况。

在影片《女孩罗塞马莉》(*A Girl Called Rosemarie*，1996)中，摄影升降机上升到了一个在冬日公园长凳上坐着的女人上方。在影片《我心深处》(*Places in the Heart*，1984)中，摄影机从一片棉田上空高高升起，展示摆在面前的艰巨的收割任务。

在影片《黑客帝国》中，升降机上升、俯视给我们展示了尼奥站在一个摩天大楼的边缘上，摄影升降机上升显示了从楼顶落到地面的距离是多么的远。





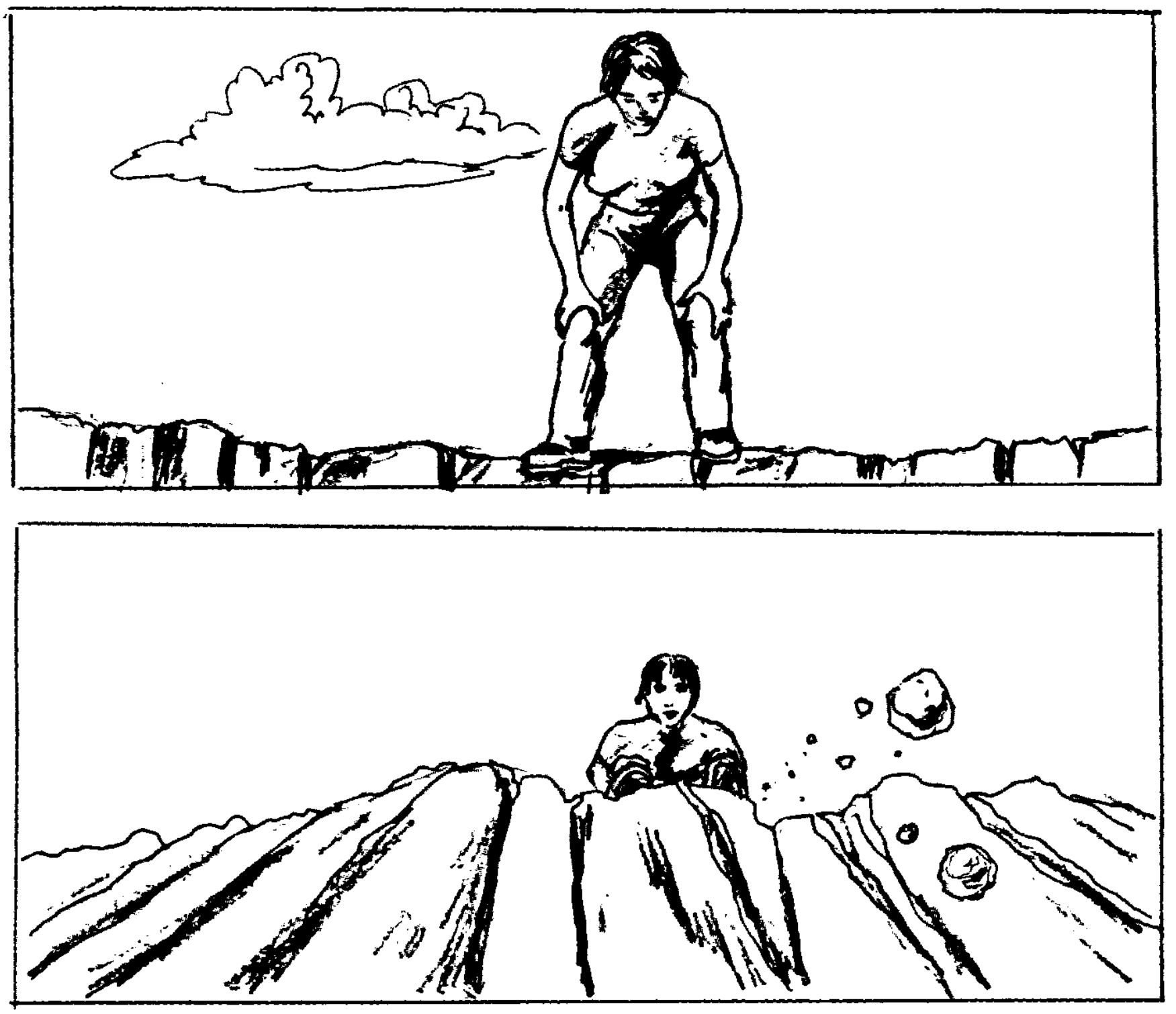
升降机上升、俯视

升降机下降、仰视
Crane Down, Look Up

升降机下降、仰视起幅于水平的角度，摄影机面对银幕上的被摄体，然后摄影机下降，同时伴随着镜头的上摇。

使用这种技巧，镜头可以在下降过程中，由一个静止的角度转换到一个令人兴奋的、戏剧化的角度。

在影片《魔幻迷宫》中，当莎拉向下看城堡内的一个悬崖峭壁时，使用了升降机下降、仰视的技巧。在影片《艾德·伍德》(*Ed Wood*, 1994)中，在贝拉·卢戈西发表一段生动的长篇独白时，摄影机升降机下降仰视着他。在影片《侏罗纪公园》(*Jurassic Park*, 1993)中，摄影升降机下降仰视着一头被悬挂在迅猛龙的笼子上方的母牛。



升降机下降、仰视

练习

- **设想升降机技巧。**

或许你不可能拥有一台升降机，但是，也许你能够用相似的运动平台来模仿这种体验。一些很简单的东西，比如跷跷板，就能够用来模仿小型升降机的运动。

- **读一本论及升降机、摇臂和其他设备的技术书籍。**

研究它们看起来像什么，以便在你研究电影制作的过程中能够区分它们。

- **观察影片中的升降运动。**

观察导演如何使用一个简单的升降机上升或者下降来表达他的一个想法、一种情绪或者故事的一个情节点。观察在升降运动过程期间，摄影机是如何移动、俯仰或者变焦，以产生更多的变化。

exercises step 3

step 4 运动技巧

Techniques of Movement

这个章节包括了摄影机在空间内的一些运动技巧。摄影机可以装在移动车上、可以在空中飞行，可以与场景中运动着的角色结合起来进行跟拍。

对电影来说，摄影机的动与不动是一个很重要的问题。运动摄影能够改变观众的视角——使观众感受到似乎通过镜头经历了一次旅行。镜头静止，可使观众更关注整个段落的戏剧性，而不是仅仅停留在一场戏的影像层面。

能够使摄影机运动的装置有很多，每种装置都能够给摄影机的运动技巧提供一种独特的运动活力。对于那些被称之为“dolly”（本意为移动摄影车，泛指移动摄影）的技巧，导演并不必一定非要使用一个真的移动摄影车。他可能用一套斯坦尼康，可能在现场手持拍摄，也可能把摄影机放在一辆移动着的交通工具上。

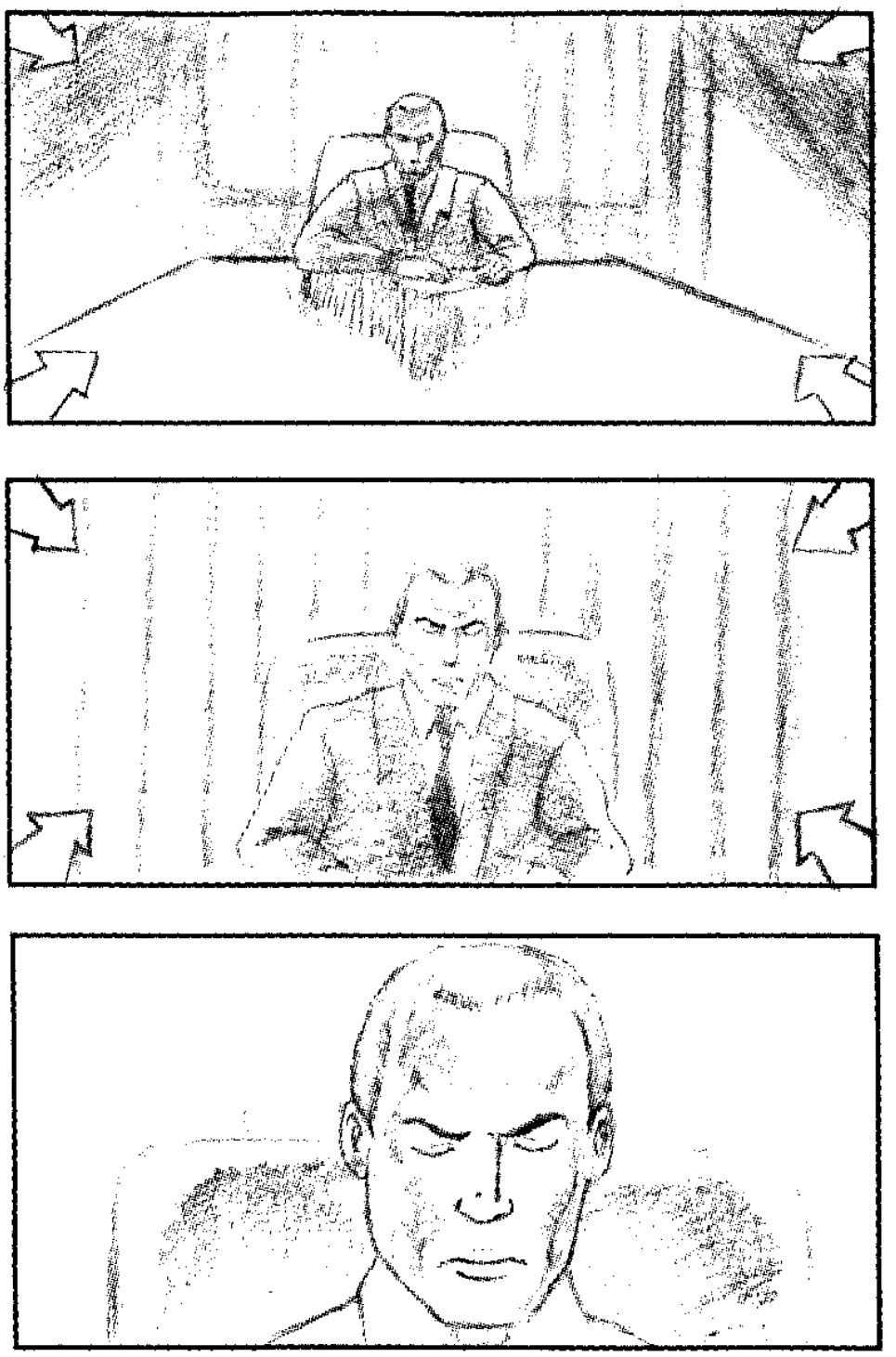
跟拍
Character Dolly

跟拍指的是在一个场景中，摄影机的焦点聚焦在一个或者多个角色身上，朝着他们移动。在电影剧本中通常被标注为“**推进**(push in)”。

摄影机从一个演员的大景别镜头起幅，接着向前推，直到镜头是演员的特写或者靠得更近些。这种电影技巧强化了镜头的张力，其作用就像是角色情绪状态的放大镜，演员不必说任何话，就能达到这样的效果。

摄影机移动的速度可以大大地改变这种技巧的情绪效果。非常慢速的跟拍会微妙地强调镜头的情绪特性。风格较为夸张的影片则使用比较快速的跟拍，以产生一种喜剧的或者令人兴奋的效果。

最被认可的运用这种手法的例子或许能在影片《教父2》(*The Godfather: Part II*, 1974)中找到。在影片的结尾处，科波拉只是把摄影机慢慢地移向正在沉思的迈克尔·柯里昂，就给观众留下了关于这个角色的一个永久性的印象。斯皮尔伯格在他的很多电影中都使用了这种技巧。



跟拍

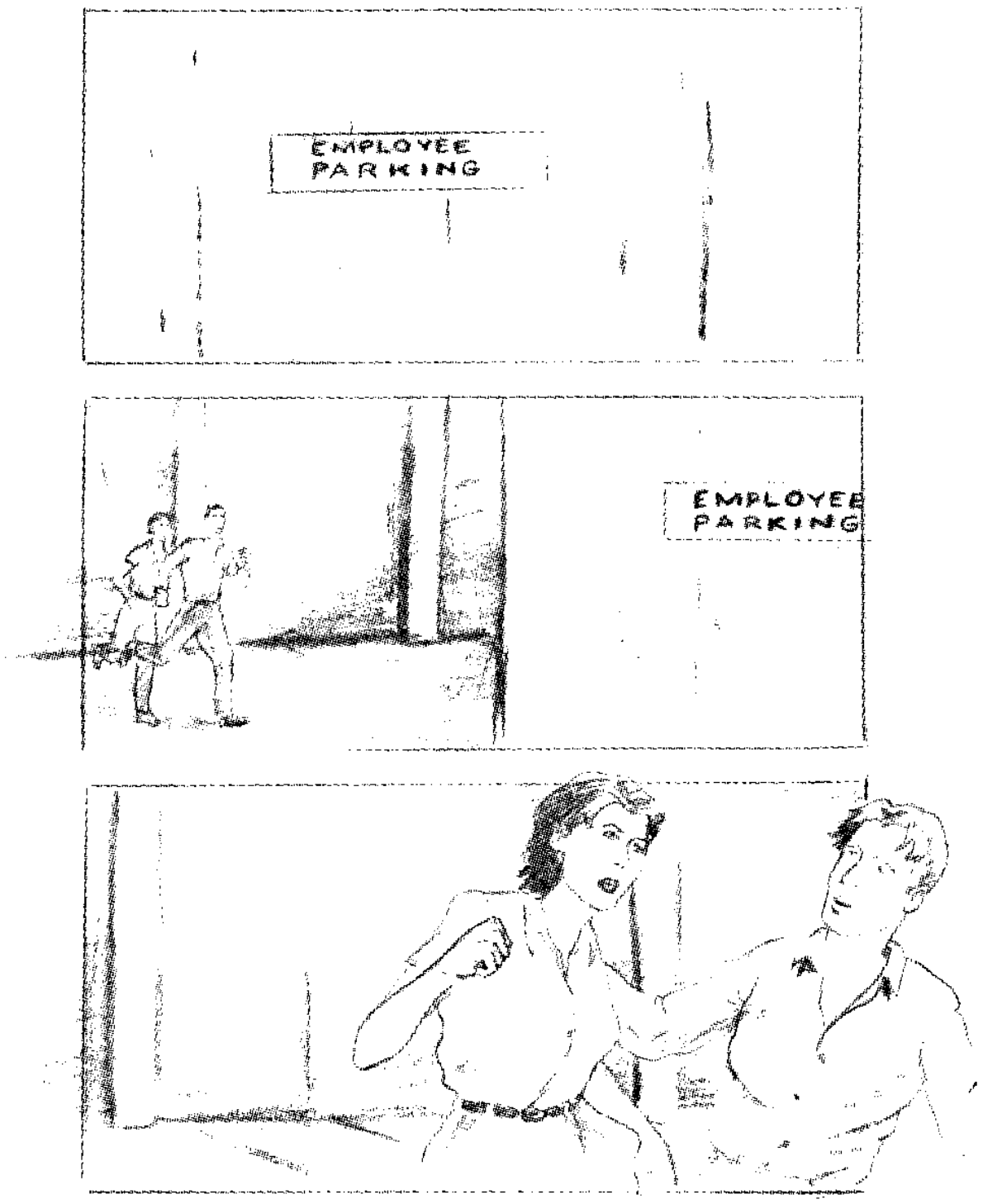
发现
Discovery

发现指的是那些起幅于远离情节中心的镜头，然后，通过摄影机运动揭示一个场景。

关于这种技巧有一个常见的例子，在开始的时候，摄影机藏在一个障碍物后面，这个障碍物能够遮蔽观众的视线，然后摄影机从障碍物后面移动出来，去发现真正的兴趣主体。

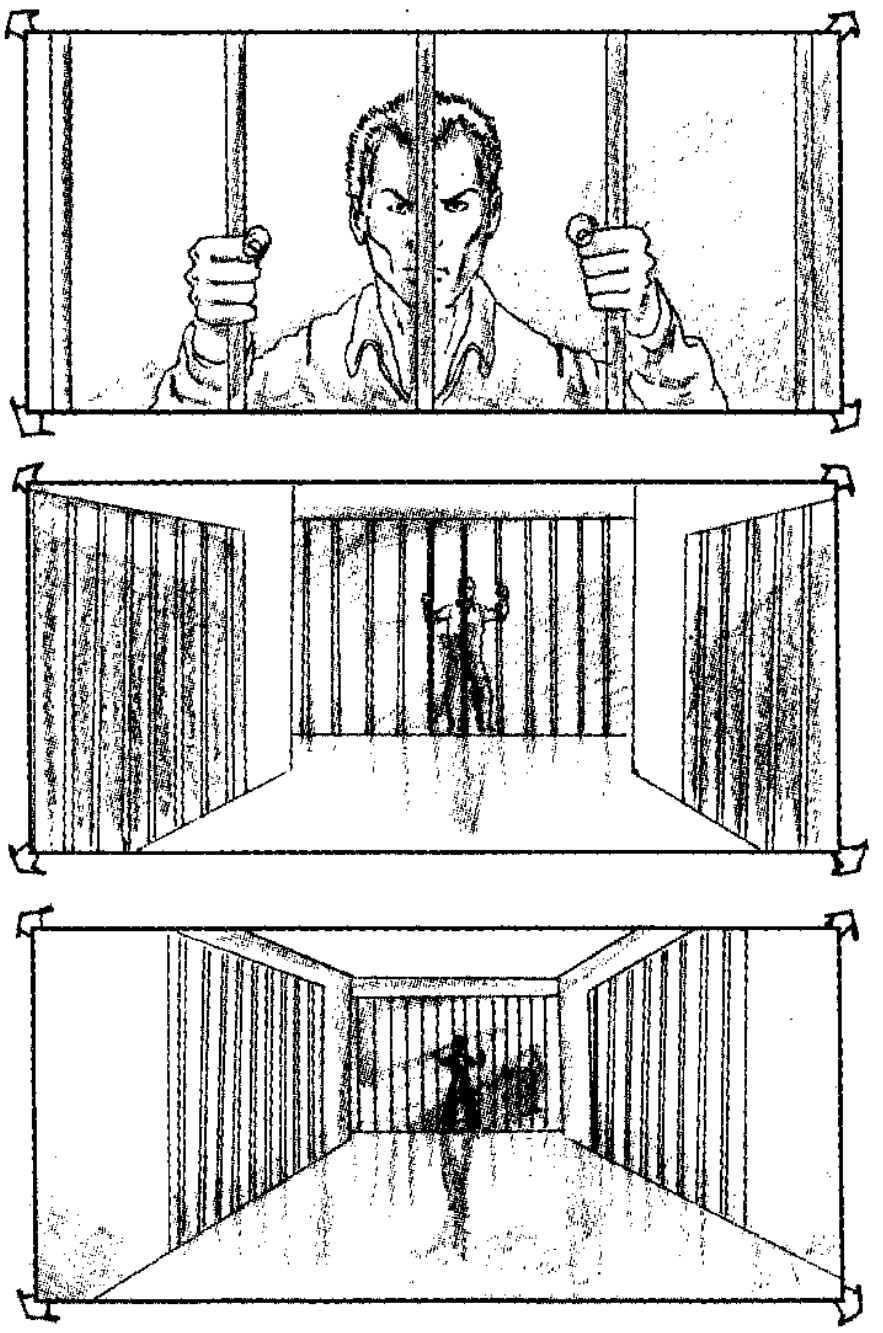
发现的另外一个例子是，摄影机镜头从一个没有什么特别的地方起幅，然后，逐渐地移动以展示动作。

在影片《黄金三镖客》中，摄影机从来复枪的枪管横移到克林特·伊斯特伍德脸上，发现了他。在影片《四个婚礼和一个葬礼》(*Four Weddings and a Funeral*，1994)中，摄影机先展示了一个卧室，然后通过移动，发现了床上的情侣。在影片《好家伙》(*Goodfellas*，1990)中，当雷·利奥塔（*Ray Liotta*）在法庭上作证时，摄影机从他后脑勺绕过来，露出了他的脸。



后拉撤回
Pull Back Retraction

使用后拉撤回技巧时，摄影机面对着一个场景向后移动，摄影机运动的目的不是去揭示任何新的东西，而是要让观众的感情从银幕上发生的情节中淡化出来。后拉撤回也可以用来表示一种情绪状态，比如惊奇或者顿悟。



后拉撤回

在影片《惊世狂花》(*Bound*，1996)中，当吉娜·吉舍恩(Gina Gershon)意识到有什么事将要发生时，摄影机从她那里向后拉去。

在影片《蓝天使》(*The Blue Angel*，1930)中，摄影机从空荡荡的教室里的一名教师往后拉，揭示了他的孤独。在影片《蝴蝶梦》(*Rebecca*，1940)中，当一个女人独自坐在大房子里时使用了后拉撤回。在影片《阿马罗神父的罪恶》(*The Crime of Padre Amaro*，2002)的结尾，摄影机从一副棺材上往后拉。

在影片《黑衣新娘》(*The Bride Wore Black*，1968)中，能见到后拉撤回技巧。当朱莉的复仇对象之一在储藏间窒息时摄影机往后拉，随着摄影机的后拉回撤，强化了陷入绝境的男人的无助。在影片《大路》(*La Strada*，1954)的结尾，摄影机从在岸边哭泣的臧巴诺那里向后拉。这让我们能够在影片结束之际，逐步地把自己和角色疏离开来。这种技巧类似于一首歌曲终了时，音量会慢慢调低。

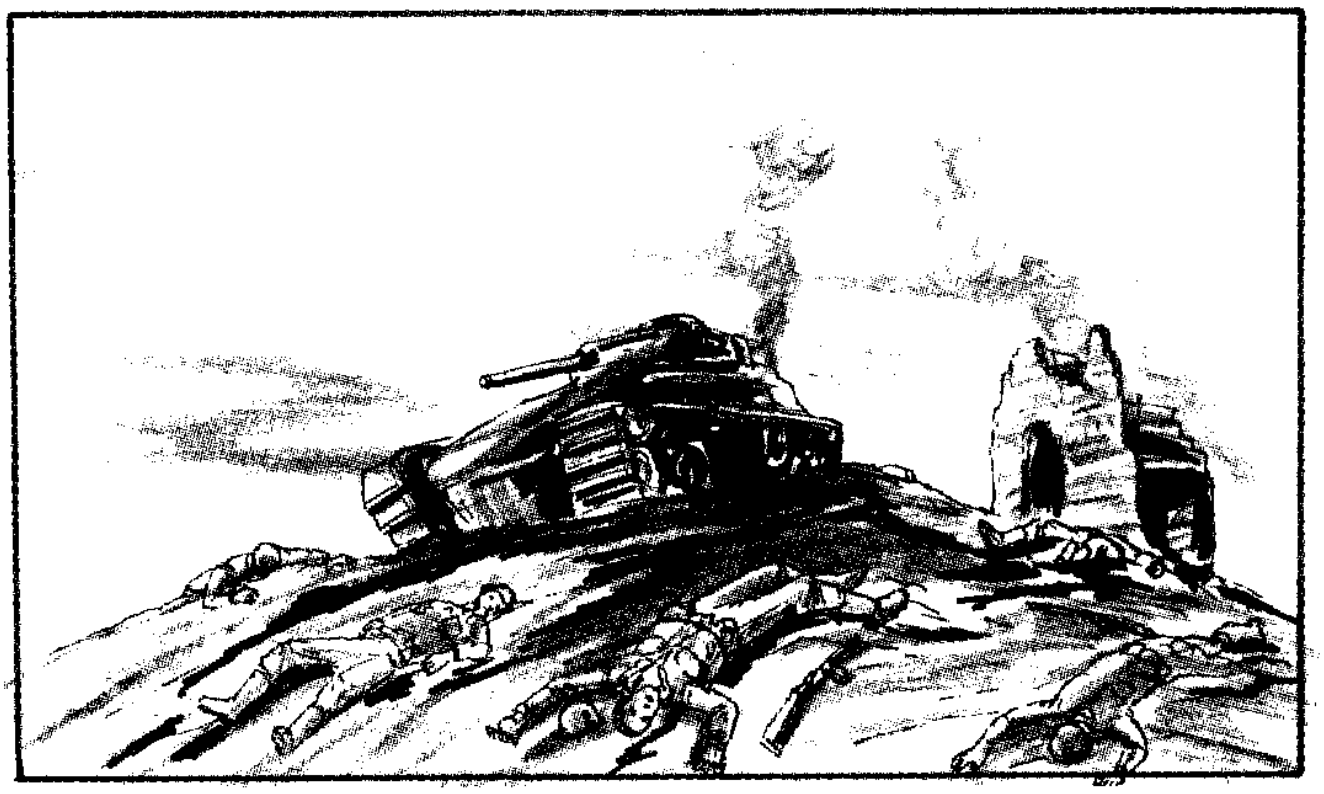
在影片《毕业生》中，当本思考自己的未来时，摄影机从处于游泳池底部的本向后拉。在影片《鬼驱人》(*Poltergeist*，1982)的结尾，摄影机缓缓地从被丢弃在外面的电视机往后拉。

后拉揭示
Pull Back Reveal

使用后拉揭示技巧时，摄影机向后移动，用来揭示一个场景的真实范围。这项技巧能够通过摄影机向远处移动，展现出更多人物所处的领域，逐步地扩展我们对角色所处环境的理解。

在影片《好家伙》中，当雷·立奥塔赴约时，摄影机从他脖子上的十字架向后拉开。在影片《天堂电影院》(*Cinema Paradiso*，1988)中，摄影机从一座烧毁的电影院向后拉开，揭示出观看的人群。

在影片《驱魔人》(*The Exorcist*，1973)中，摄影机从号叫着打电话的母亲向后拉开，揭示出了她的女儿正在走廊上倾听着电话的内容。在影片《公民凯恩》的结尾，摄影机向后拉开，揭示了凯恩多年收集的数额巨大的财产。



后拉揭示

扩展
Open Up

扩展是给电影“添砖加瓦”的技巧。摄影机从画面 A 起幅，接着移动，揭示出有关镜头的附加信息或者细节（比如在画框之外的没有看到的角色）。

扩展的一个关键点是，当摄影机运动时，镜头中最初的物体或者角色没有被遮挡或者消失。扩展只是增加了新的信息而不是取代了原有的东西。

在影片《天兆》中，我们先看见梅尔·吉布森（Mel Gibson）在一个柜台后面，接着摄影机向左移动，扩展揭示出了一把刀。在影片《血腥钻石》（*Blood Diamond*，2006）中使用了扩展技巧，首先我们看见坐着的莱昂纳多·迪卡普里奥（Leonardo DiCaprio）与一张地图，然后摄影机向右移动，把所罗门·梵迪加入到了镜头之中。

在影片《白夜追凶》（*Insomnia*，2002）中，我们看到两个角色正在交谈，然后摄影机扩展出正在听着谈话的其他角色。在影片《天国与地狱》（*High and Low*，1963）中，演员的运动引领着摄影机左右移动，把新的角色一一介绍出来。

扩展

精简
Close Out

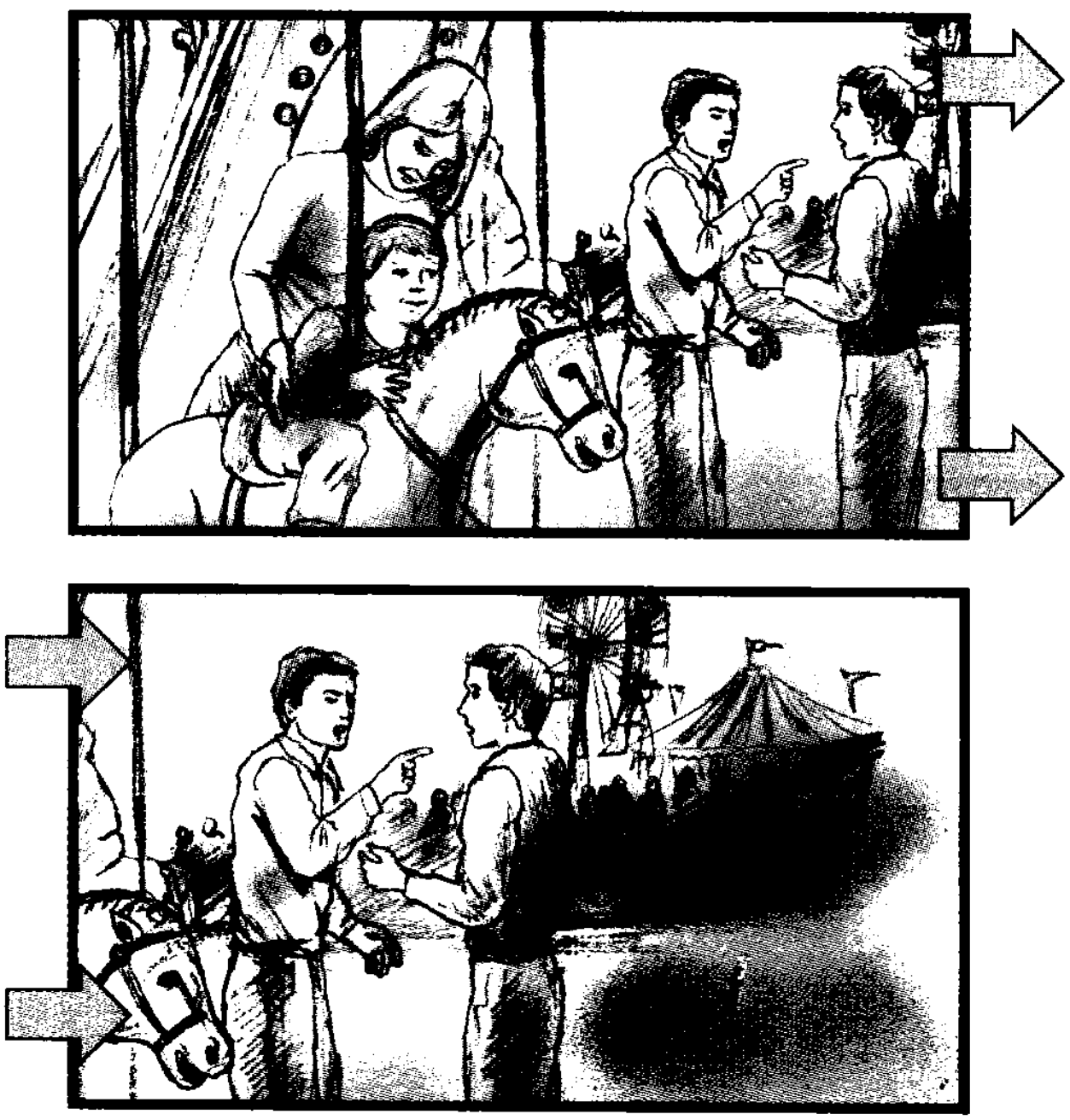
精简是使电影“简明扼要”的技巧。摄影机从画面 A 起幅，接着运动，从现有的场景中把角色、物体或者细节去掉。

当镜头是从一个复杂的、包含很多细节的场景开始时，这项技巧就很有用。此外运用精简技巧可以从场景中把物体或者角色剥离出来，使观众看到的影像单纯化。

在影片《血腥钻石》中，迪卡普里奥和所罗门·梵迪坐在一起，当所罗门说话时，摄影机向右移动从画面中精简了迪卡普里奥。在影片《恐怖走廊》(*Shock Corridor*, 1963)中，摄影机精简了三个人，来表现两个人的争吵。

在影片《蝴蝶梦》中，一个男人和两个女人站立在画框之中，然后摄影机向右移动，从画面中精简了男人，只留下两个女人。在影片《暴徒》(*Hoodlum*, 1997)中，当一群人坐在桌子边，另外一些去跳舞时，摄影机使用了精简的技巧。

在影片《巴黎最后的探戈》(*Last Tango in Paris*, 1972)中，摄影机推向了一对夫妇，以至于两个人都被从画面中精简出局，只是留下两个人之间的空白空间。在影片《最后一场电影》(*The Last Picture Show*, 1971)中，两个人肩并肩坐着。当画面中的男人讲他的故事时，摄影机向前推了上去，听的人被精简出去了。



精简

紧缩
Draw In

紧缩是使电影“压缩”的技巧。在起幅时，两个角色彼此之间有一定的距离，一个或多个角色的运动可以使场面得以压缩。

理解紧缩的关键在于，在全景镜头和中景镜头之中的角色是一样的，但是摄影机要通过运动来把他们保持在摄影机画框中同样的相对“区域”中。

在本页的插图中，武士一直处于左边，穿和服的女孩一直在右边。当武士向右移动时，场景就被压缩，他们之间的距离缩短了。

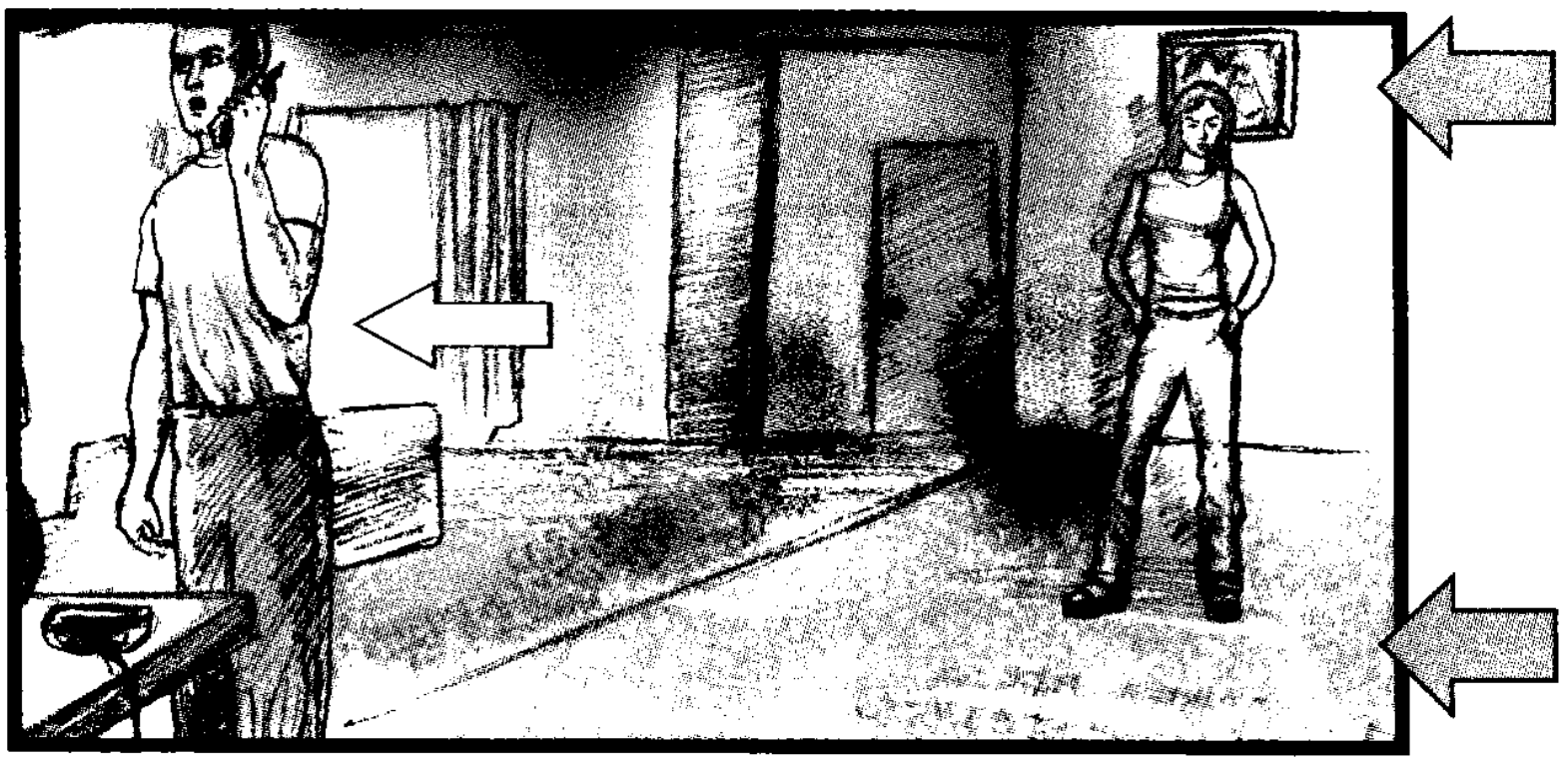
紧缩

引出
Draw out

引出是一种起到“延展”效果的电影化技巧。当一个镜头从靠在一起的两个角色起幅，一个或者多个演员的运动可以“展开”场景，动态地扩充画面的构成。

理解引出的关键在于，从画面 A 到画面 B 最初的角色是不能消失的，只是他们之间的距离变化了。摄影机相应地运动，使他们保持在画面中。

当想要跟拍角色 A 的动作，同时不想在画面中失去角色 B 时，这项技巧是很有用的(你只需要简单地横摇摄影机)。



引出

环绕
Spin Around

环绕指的是在拍摄过程中摄影机围绕着场景旋转，产生一种令人昏眩的动感效果。你可能也听说过，这种技巧也被称之为“360 度移动(360°Dolly)”。

环绕是简单的技巧，它给镜头增加的是积极的意义和活力。使用这项技巧时，并不是摄影机运动得越快效果越好。

在影片《疤面煞星》(*Scarface*，1983)中，当帕西诺(Pacino)被审问时，摄影机环绕着他，我们看到了他的反应，但是看不到警察的脸。

在影片《铁面无私》中，摄影机环绕着第一次抢劫成功后正在进餐的角色拍摄。在《金钱本色》中，当影片中的人物进行比赛时，摄影机环绕着台球桌拍摄。

在《黑客帝国》中，当影片中的人物被运到他们的虚拟空间时，摄影机对着一部电话机进行环绕拍摄。在影片《乌鸦》中，艾力克复活后，莎拉在他的房间里和他说话时，也可以看到这种技巧的使用。

环绕

飞越
Fly Over

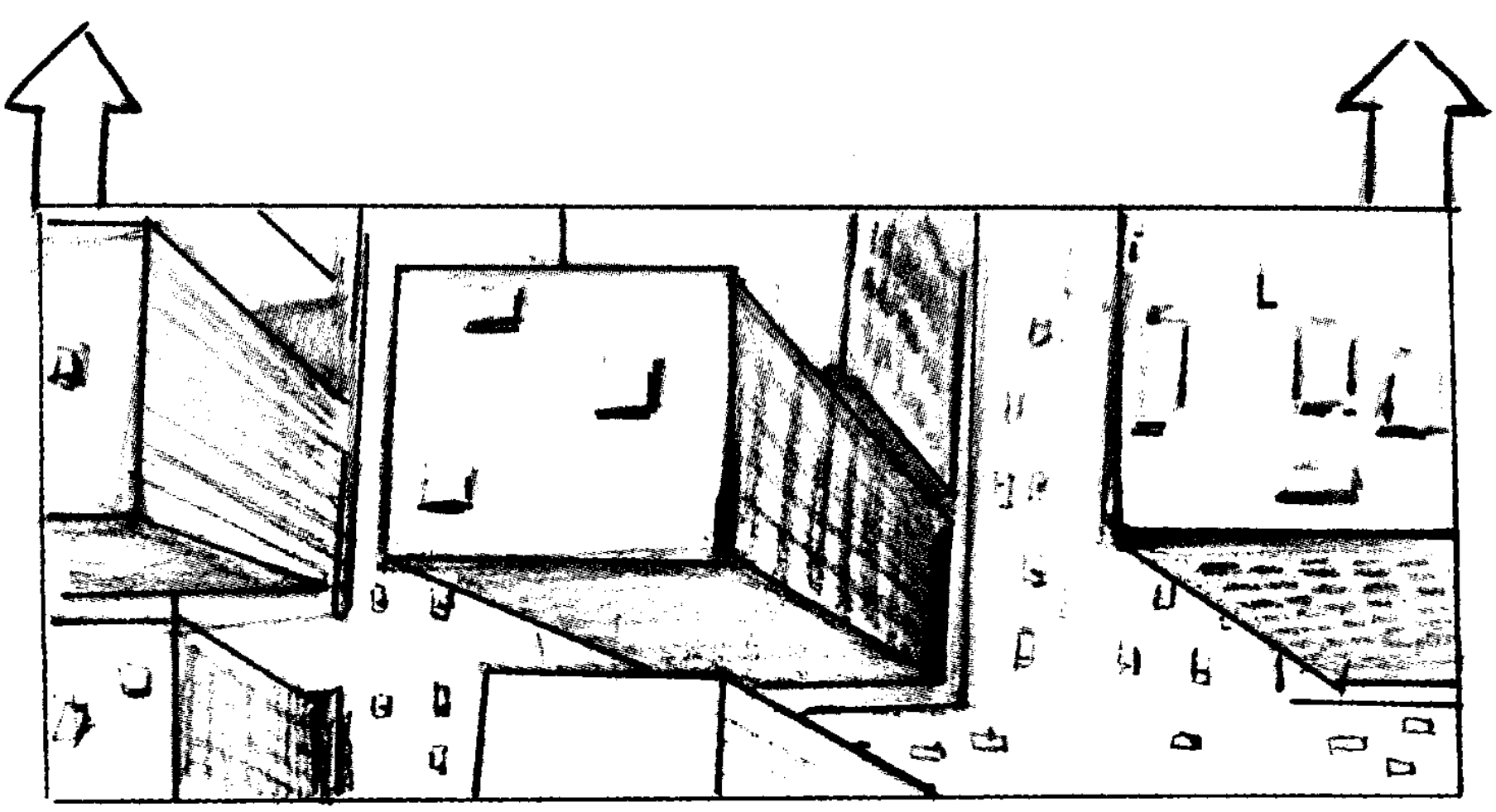
飞越是一种将摄影机搭载在飞行器——飞机、直升机、小型飞艇或者热气球上的技巧。

飞越是一种壮观的拍摄方式，用于展示整体景观、覆盖较大的区域，比地面摄影更有机动性。它通常用来拍摄定场镜头、电影的开始和结束以及在遥远的上空跟拍运动的物体。

当在大城市的上空运用飞越这种技巧时，摄影机常常直指下方，这种方式凸显了下面建筑物的高度。

在影片《情枭的黎明》(*Carlito's Way*，1993)中，当律师步行到一个码头时，摄影机快速从他的上方飞过。

在《闪灵》(*The Shining*，1980)中，当影片运用飞越的手法来跟拍杰克沿路行驶的汽车时，你可以看到山坡上有一个直升机的影子。影片《惊声尖叫2》(*Scream 2*，1997)以摄影机从地平面向上飞到天空来结尾。在影片《替身杀手》(*The Replacement Killers*，1998)中，摄影机从城市上空飞越而过。在影片《勇敢的心》(*Braveheart*，1995)中广泛使用了飞越这种技巧。



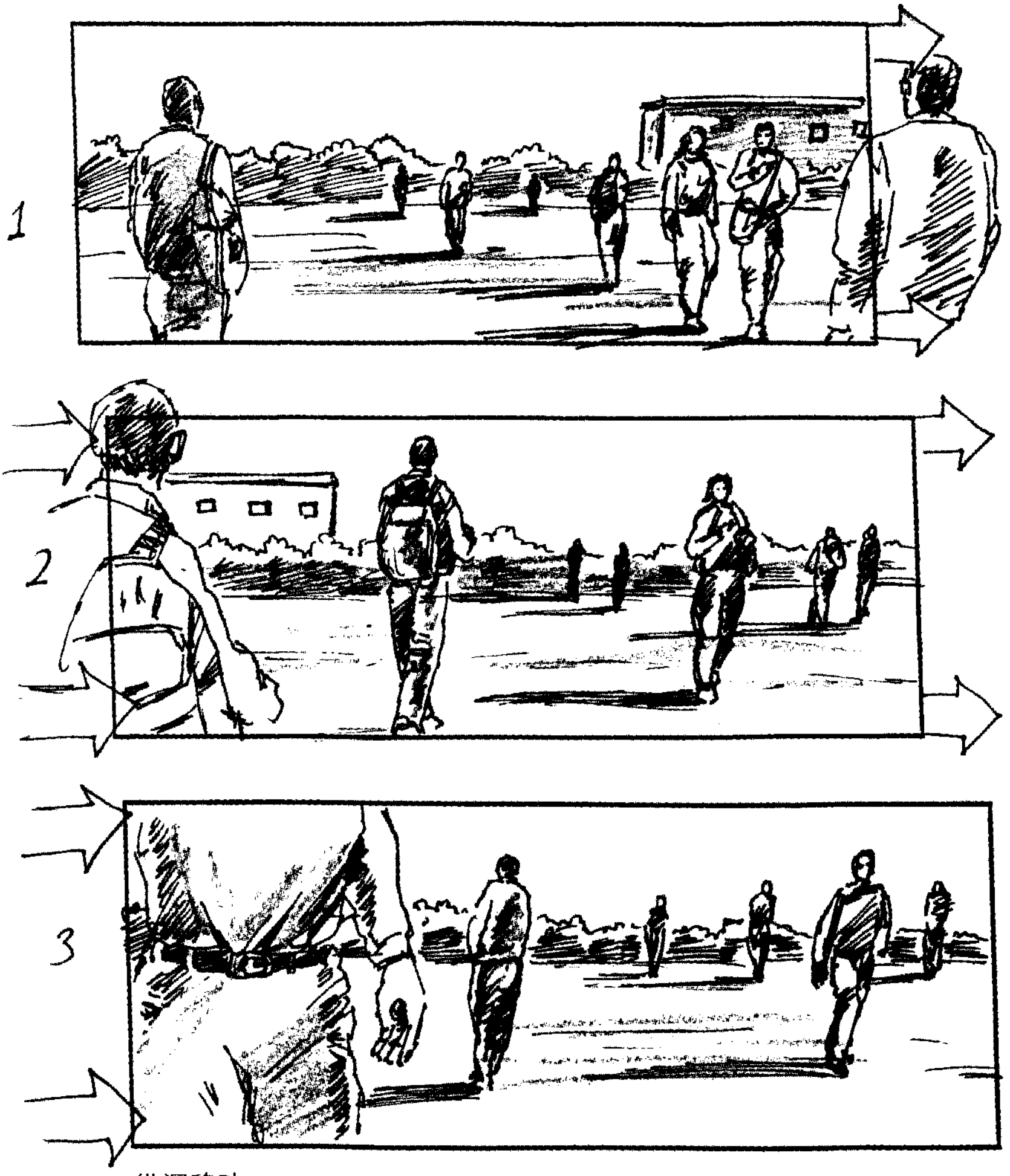
飞越

纵深移动
Depth Dolly

纵深移动是一种垂直于场景中的动作轴线的摄影机的运动，以强化纵深感。

使用这种技巧时，演员们有的朝着摄影机移动，有的向着远离摄影机的方向移动。为了进一步强调纵深，摄影机偶尔会朝向暂时遮挡摄影机视线的物体运动，这些处于前景的物体会与远处后景的物体形成对比。

在影片《心灵捕手》(*Good Will Hunting*, 1997)中，当学生们奔跑穿过校园时，可以看到纵深移动的技巧。



纵深移动

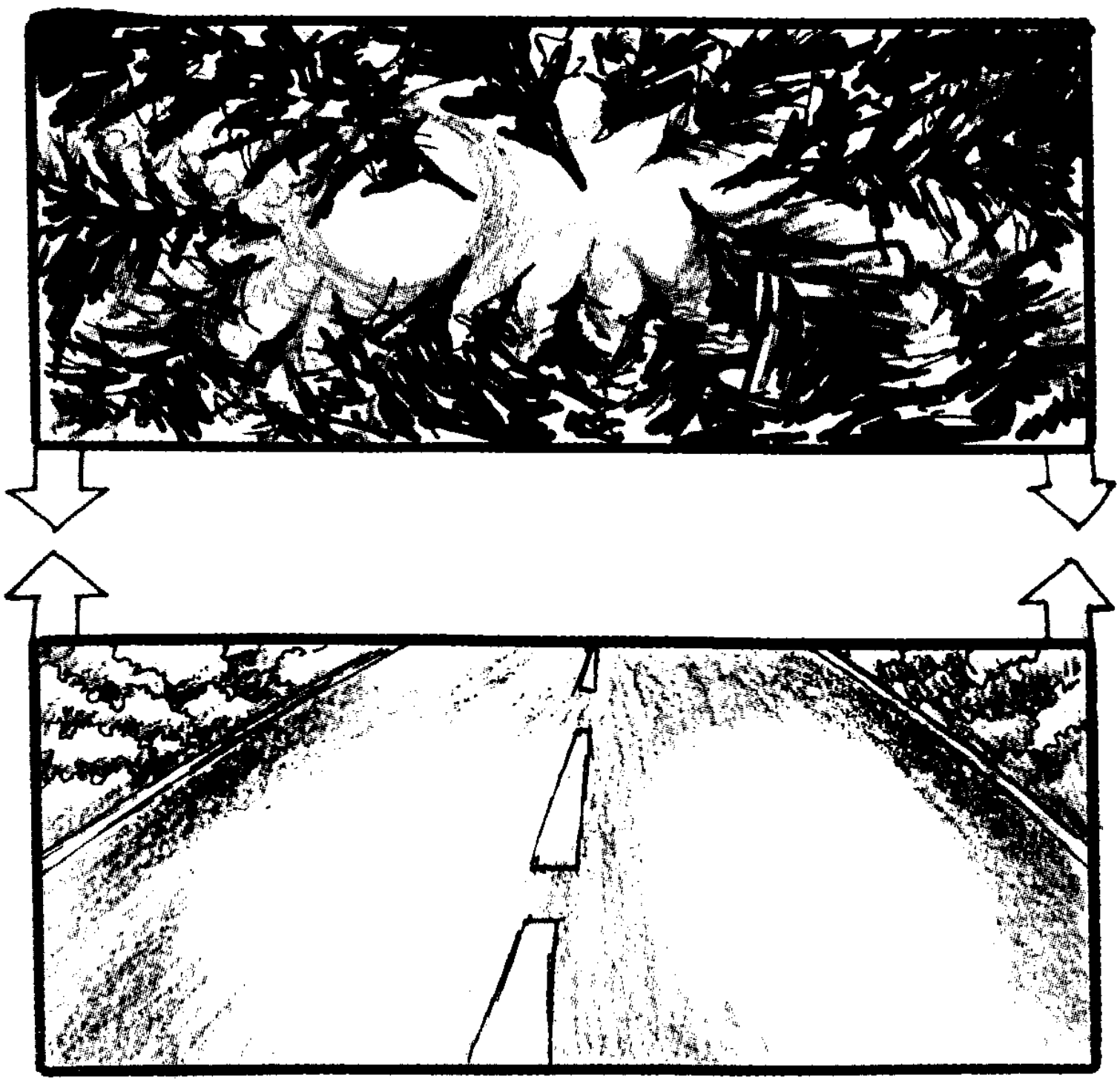
移动上摇，移动俯摇
Dolly Up, Dolly Down

当摄影机运动时，摄影机的拍摄角度会影响所摄镜头的内涵。在跟拍剧中人物时，大部分移动镜头是采用了完全水平的角度拍摄的。

移动上摇和移动俯摇是专门的拍摄技巧。摄影机在移动的同时，镜头有明显的俯仰。移动上摇能够强化角色所处环境的高度和广阔。移动俯摇可以产生一种疾速驶过地面的效果，进入一个电影化的场景。

在影片《急速狂飙》(*Le Mans*，1971)中，移动俯摇以车下道路的移动来强调汽车的速度。在影片《黑帮龙虎斗》(*Miller's Crossing*，1990)中，移动上摇被用来拍仰望树木的镜头。

在影片《妮基塔》(*La Femme Nikita*，1997)的开头，移动俯摇的技巧用在了当摄影机穿越法国街道的时候。在影片《终结者2：审判日》的结尾处，移动俯摇的技巧让飞驰而过的高速公路显得似乎是无穷无尽的。在影片《罗生门》(*Rashomon*，1950)开场不久的部分，用移动上摇的手法仰摄树梢，表现樵夫正在穿过森林。



移动上摇，移动俯摇

环绕观看
Spin Look

环绕观看，就是摄影机围绕着一位演员旋转，以瞥见他所看的内容。摄影机也可以从一个角色注视着的物体开始拍摄，然后环绕回到角色本身。

当人物的视线朝向画外时，环绕观看是代替常用的场景切换技巧的另一选择。

在影片《墓碑镇》(*Tombstone*，1993)中，当怀亚特·厄普望着向他靠近的马群时，摄影机围着他旋转。在影片《下班后》(*After Hours*，1985)中，当保罗夜晚在纽约城里探索的时候，数次使用了环绕观看的方法。

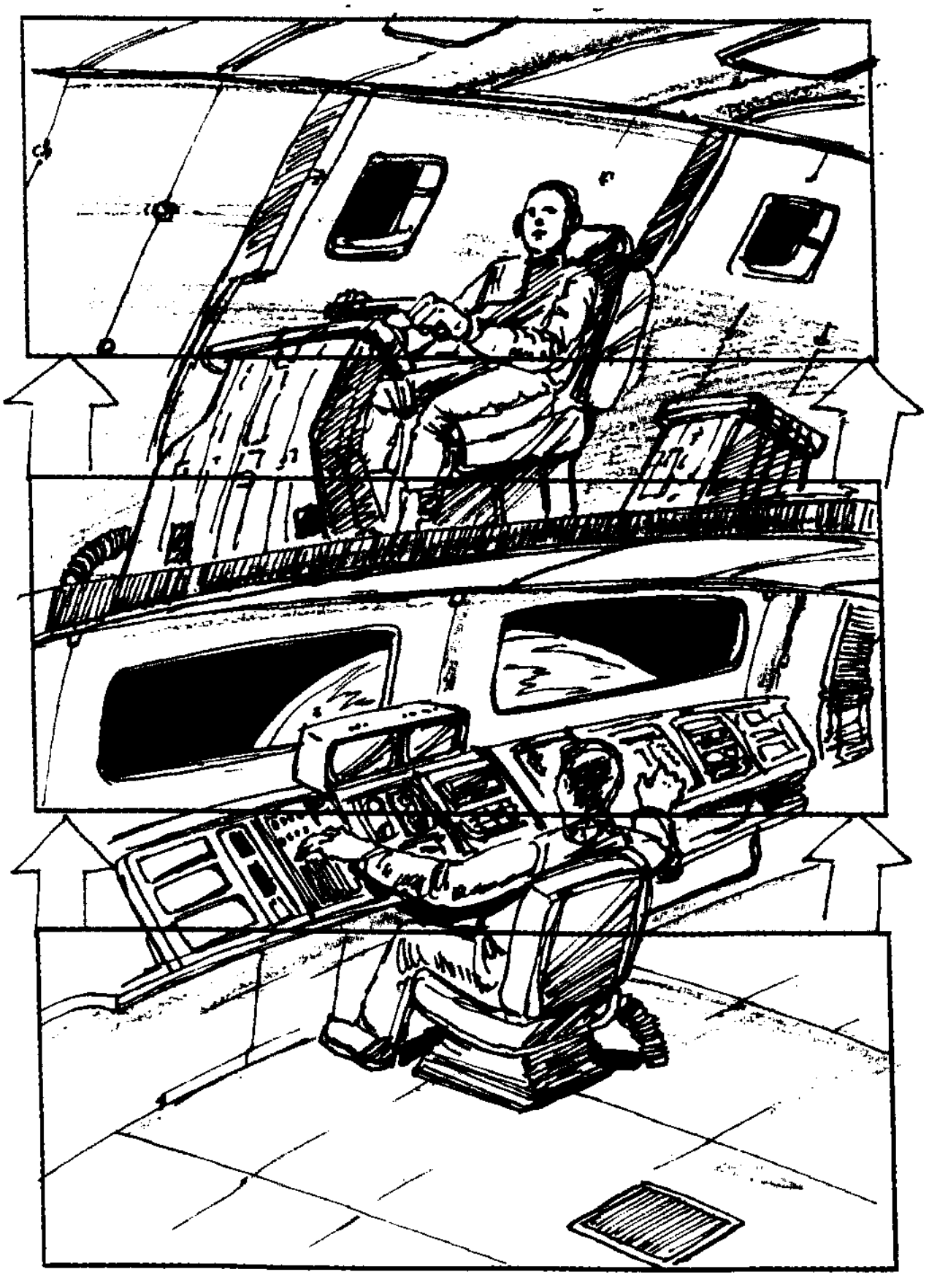
环绕观看

穿越固体
Track Through Solid

电影制作者可以使用穿越固体的技巧来达到(镜头)穿过某个固体的效果。

为了创造这种效果,需要切开一个物体,以便摄影机可以在剖面部位进行横摇、俯仰或者移动拍摄。使用这个技巧时,看起来似乎摄影机完成了某些不可能之事,但实际上它是一个相当简单的视觉把戏。

在影片《银翼杀手》(*Blade Runner*, 1982)中,当德卡德进入大楼时,摄影升降机下降"穿过"了警察局的屋顶。实际上,电影中的警局办公室是一个剖面布景,而摄影升降机正是从这个剖面前下降拍摄的。大部分观众绝不会注意到这个奇怪的过渡。在影片《惊世狂花》中,当摄影机穿过了两个房间之间的墙的时候,你也可以看到这种技巧。



穿越固体

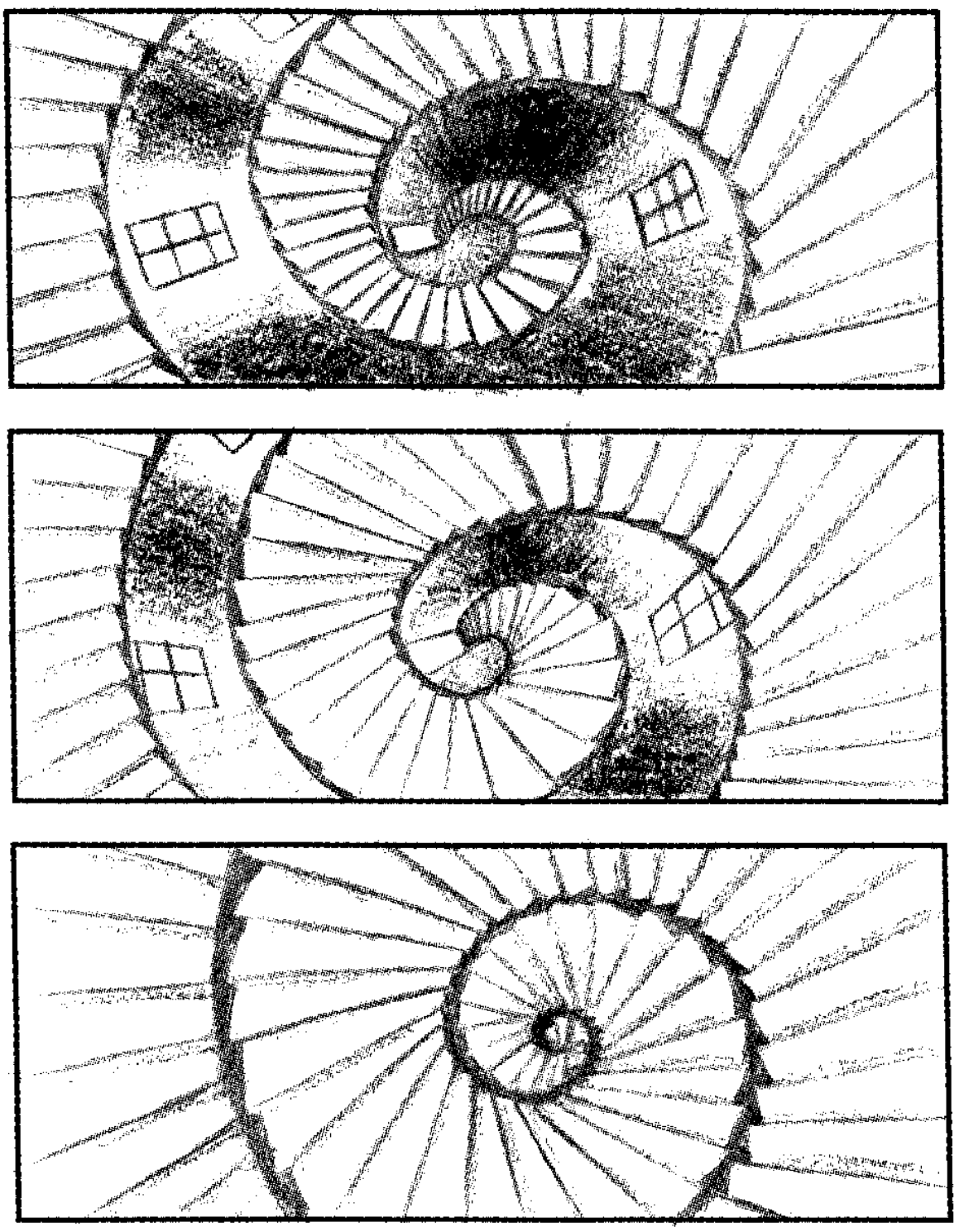
眩晕
Vertigo

眩晕也被称之为“移动变焦(dolly zoom)”。眩晕夸张了画面的透视关系，但能保持画面中心的物体大小不变。这种效果是通过摄影机向前移动的同时变焦拉摄或者摄影机向后移动的同时变焦推摄来实现的。

这种技巧常用来制造头昏眼花、慌乱、入迷、厌烦或者诧异的效果。

观看阿尔弗雷德·希区柯克的影片《眩晕》(*Vertigo*,1958)时，在结尾处，詹姆斯·斯图尔特(James Stewart)尝试不顾一切去克服恐高症时，在影片《大白鲨》(*Jaws*,1975) 中当马丁·布罗迪在海滨看到鲨鱼攻击时，影片《变相怪杰》(*The Mask*,1994) 中卡梅隆·迪亚茨(Cameron Diaz)扮演的性感女郎走进房间时金·凯瑞(Jim Carrey)与其他演员突然显现出眩晕的效果，用的都是眩晕的技巧。

在影片《好家伙》接近尾声时，雷·利奥塔和罗伯特·德尼罗 (Robert De Niro)面对面坐在餐厅里，这时，运用了一个非常缓慢的眩晕镜头。



眩晕

延伸移动
Expand Dolly

延伸移动指的就是摄影机跟拍正在远去的角色，当摄影机向前移动时，角色行走的速度比摄影机移动的速度要快——使他自身离观众越来越远。

延伸移动可以用来结束一场戏，对于转场或者淡入淡出也是一个很好的手法。

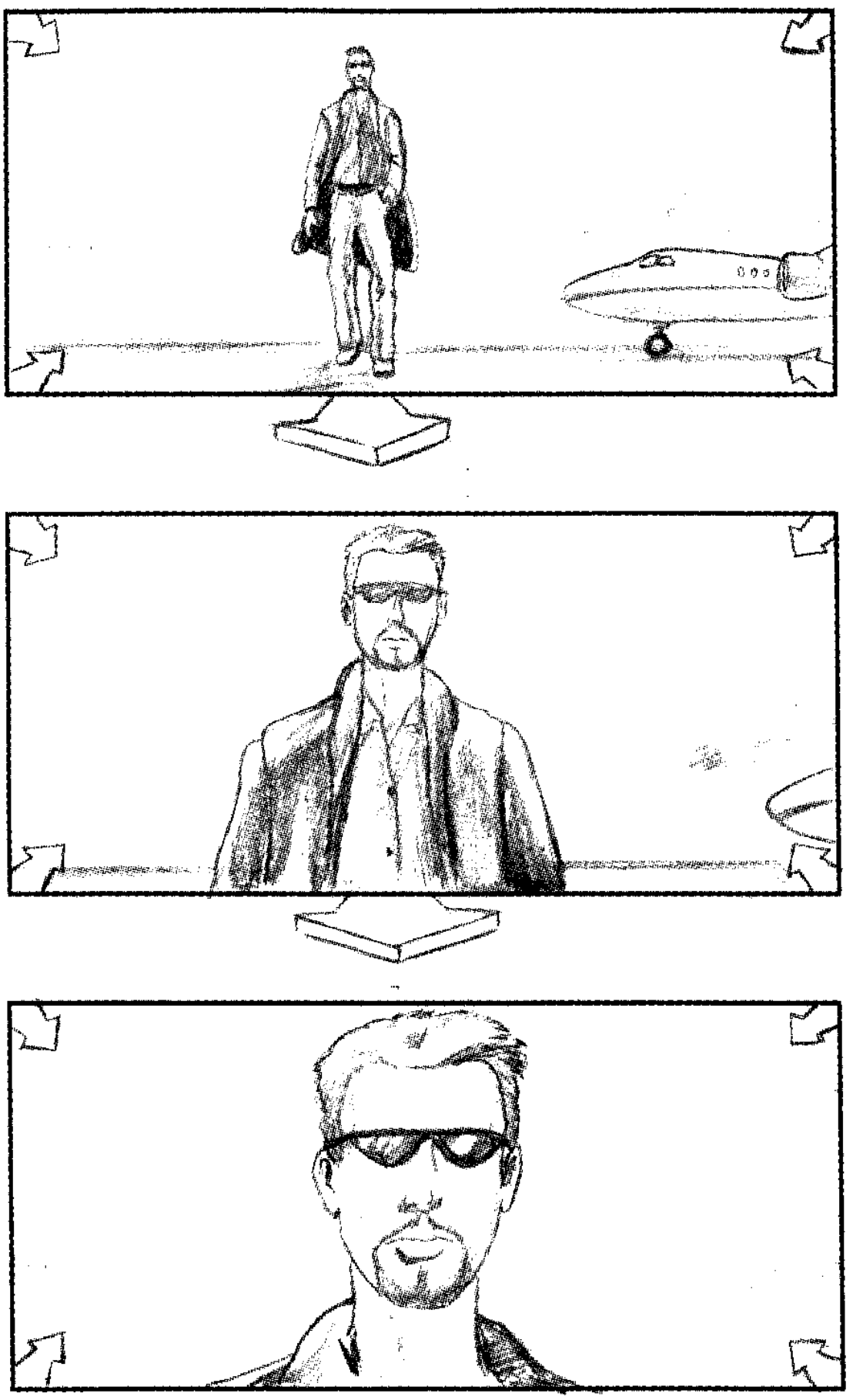
延伸移动

收缩移动
Contract Dolly

收缩移动指的是当演员走向摄影机的同时，摄影机朝着演员移动，这种手法可以使一个简单的动作更具戏剧性。两个相对动作的结合增加了角色向前运动时的紧张感。

如果摄影机不能运动，当角色朝着摄影机走来时，摄影机向上摇摄，让演员的特写保持在画面中，也能产生相同的戏剧性效果。

影片《变脸》(*Face/Off*, 1997)中的飞机场追逐场景中使用了收缩移动。在影片《夺宝奇兵》(*Raiders of the Lost Ark*, 1981)中，发狂的印第安纳·琼斯跑向摄影机的镜头，就展现了此种技巧变化后的方式。

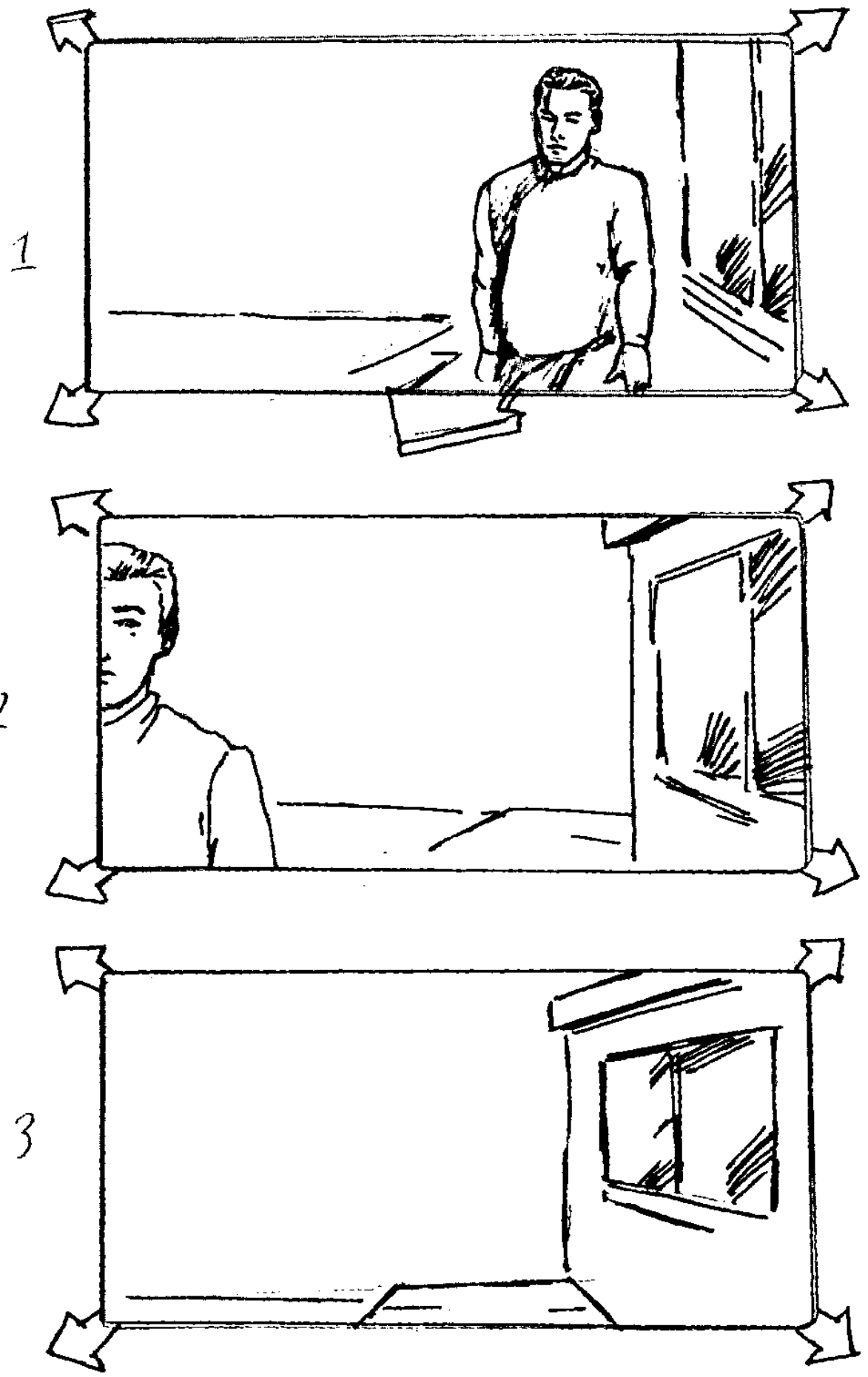


收缩移动

倒退移动
Collapse Dolly

使用倒退移动技巧时，摄影机面对角色，起幅后向后移动拍摄，角色要比摄影机走得快，最后追上摄影机，从摄影机的左侧或者右侧出画。

倒退移动技巧是用来结束一场戏的很好的方式。



倒退移动

长镜头
Long Shot, Long Take

一部标准的影片有上千个镜头。在展现一部影片时，大多数电影制作者喜欢交替使用特写镜头、全景镜头和场景切换镜头。

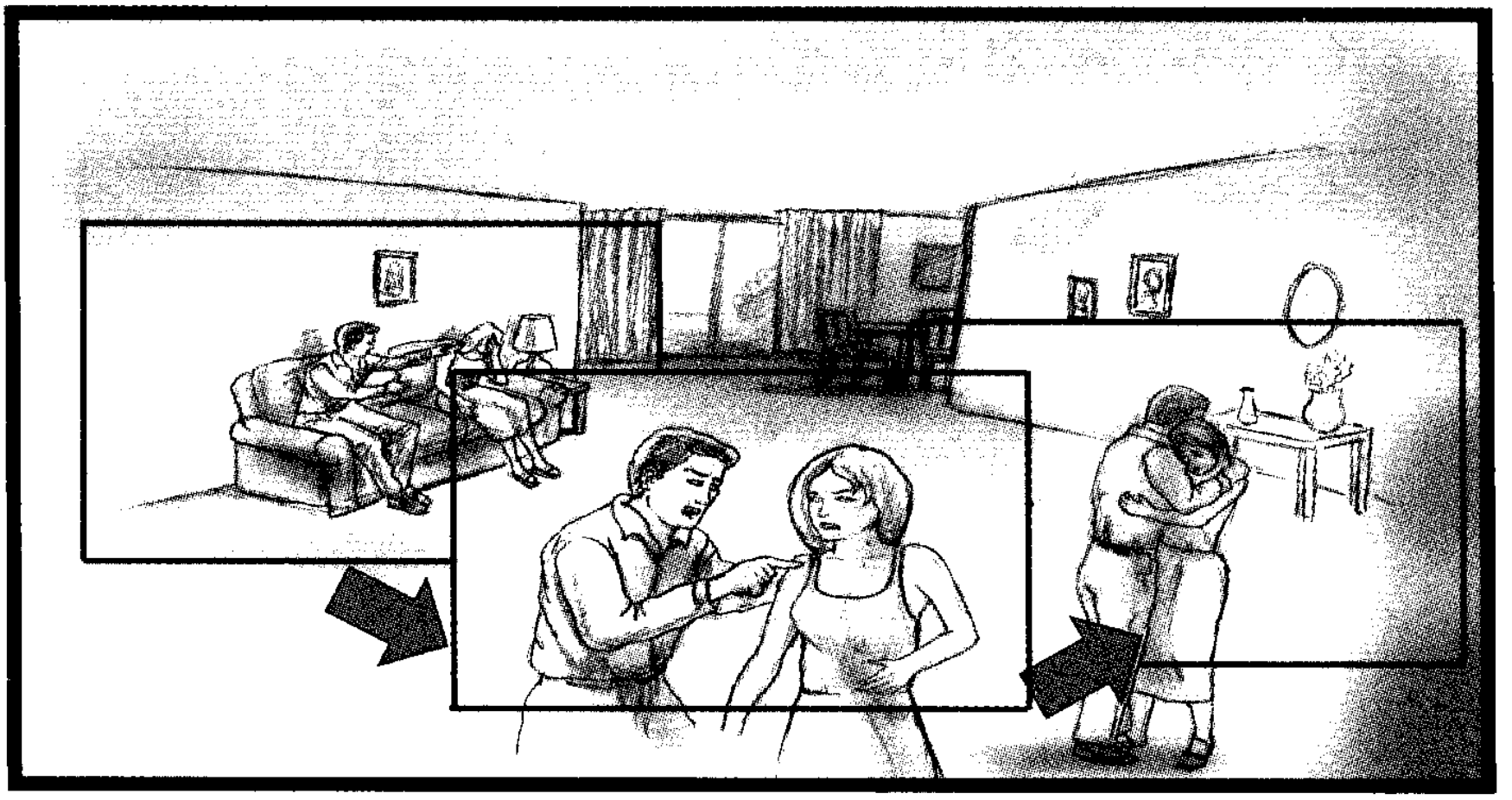
另一种可选择的手段是长时间拍摄或者说是使用长镜头。使用长镜头时，摄影机随着场景中演员的运动而改变位置、重新构图，在此期间不剪接，影片也不切入到一个新的画面。

这个技巧有几分像“屏住呼吸”。如果长镜头持续了相当长的时间，这会让观众处于紧张不安的状态，期待着在一个挺长的段落之后的第一次切换或剪接。

在影片《人类之子》中，克里夫·欧文(Clive Owen)和他的同胞们试图快速逃离一帮暴力团伙的袭击时，这里能看到一个精彩的长镜头。历史上最著名的长镜头之一就在影片《历劫佳人》的开头部分。在几个段落里，摄影机持续不断地跟着演员，穿越墨西哥边境。

在影片《纽约黑帮》(*Gangs of New York*，2002)中，摄影升降机缓缓地拍摄了爱尔兰人抵达(岸边)、签名后加入军队、新兵们正在登上开赴战场的船，以及从战场上运回的棺材。

影片《罗丝玛丽的婴儿》，用一个长镜头来表现一场戏的三种不同状态。当夫妇俩商量罗丝玛丽怀孕的事情之时，他们在画面内走动并改变着他们所处的位置。影片《俄罗斯方舟》(*Russian Ark*，2002)是用一个很长的、不间断的长镜头拍摄而成的。在影片《老男孩》(*Oldboy*，2003)中，有一个单独的长镜头表现主角用锤子击退一群攻击者。在影片《蛇蝎美人》(*Femme Fatale*，2002)和《蛇眼》(*Snake Eyes*，1998) 的开场部分也用到了长镜头。



长镜头

延时揭示
Delayed Revelation

电影制作者常犯的一个错误就是在第一时间就展示了场景中的方方面面。如果在一个基本的主镜头中，每个角色和每个细节都一览无遗，便会使观众觉得厌烦，因此这种做法尤其不该在电影中出现。

有一种可供选择的方法是使用延时揭示。使用延时揭示时，摄影机从场景内的一个特别的细节处开始，运动着揭示出更多的信息以及更多的人物等等。一般来说，这比一个简单的静止镜头更充满悬念、更有趣。

在影片《西北偏北》(*North by Northwest*，1959)中，摄影机缓慢横摇，分别揭示了拍卖行里的：1) 罪犯；2)人群；最后是3)加里·格兰特(Cary Grant)。在影片《狼之时刻》(*Hour of the Wolf*，1968)中，当城堡主人介绍他的家人和朋友时使用了延时揭示的手法。

在影片《游戏规则》(*The Rules of the Game*，1939)中，当一个男人寻找欺骗自己的妻子时，摄影机在人群中搜寻。在影片《死亡实验》(*Das Experiment*，2001)中，摄影机镜头扫过一群将要参加测试的人，从而找到了主角所在。

在影片《第三类接触》(*Close Encounters of the Third Kind*，1977)中，镜头从当地的咏唱者开始，然后最终揭示出一艘莫名其妙地搁浅在沙漠中央的巨船。在影片《阿尔及尔之战》(*The Battle of Algiers*，1966)中，摄影机从隐蔽着的四个人移过去，由一个特写移到另一个特写。在影片《海豚之日》(*The Day of the Dolphin*，1973)中，摄影机每次都以横摇和变焦距揭示一个人物。

延时揭示

练习

- **试着想出独特的摄影机运动方式。**

例如：旋转的木马，秋千，在汽车里，坐在过山车上，步行直走，在滑板上，骑在自行车上，在地上匍匐或者舞蹈。诸如此类的各种运动方式都可以为一场戏增添独特的动感活力。

- **开发属于你自己的移动摄影方式。**

移动工具可以像一块带轮子的木板那样简单。你也许能够利用一些现成的材料：一把轮椅、一辆婴儿手推车、一辆自行车，或者，只是简单地向前走，按照你环顾四周的样子来设想移动镜头的动作。

- **人机运动组合练习。**

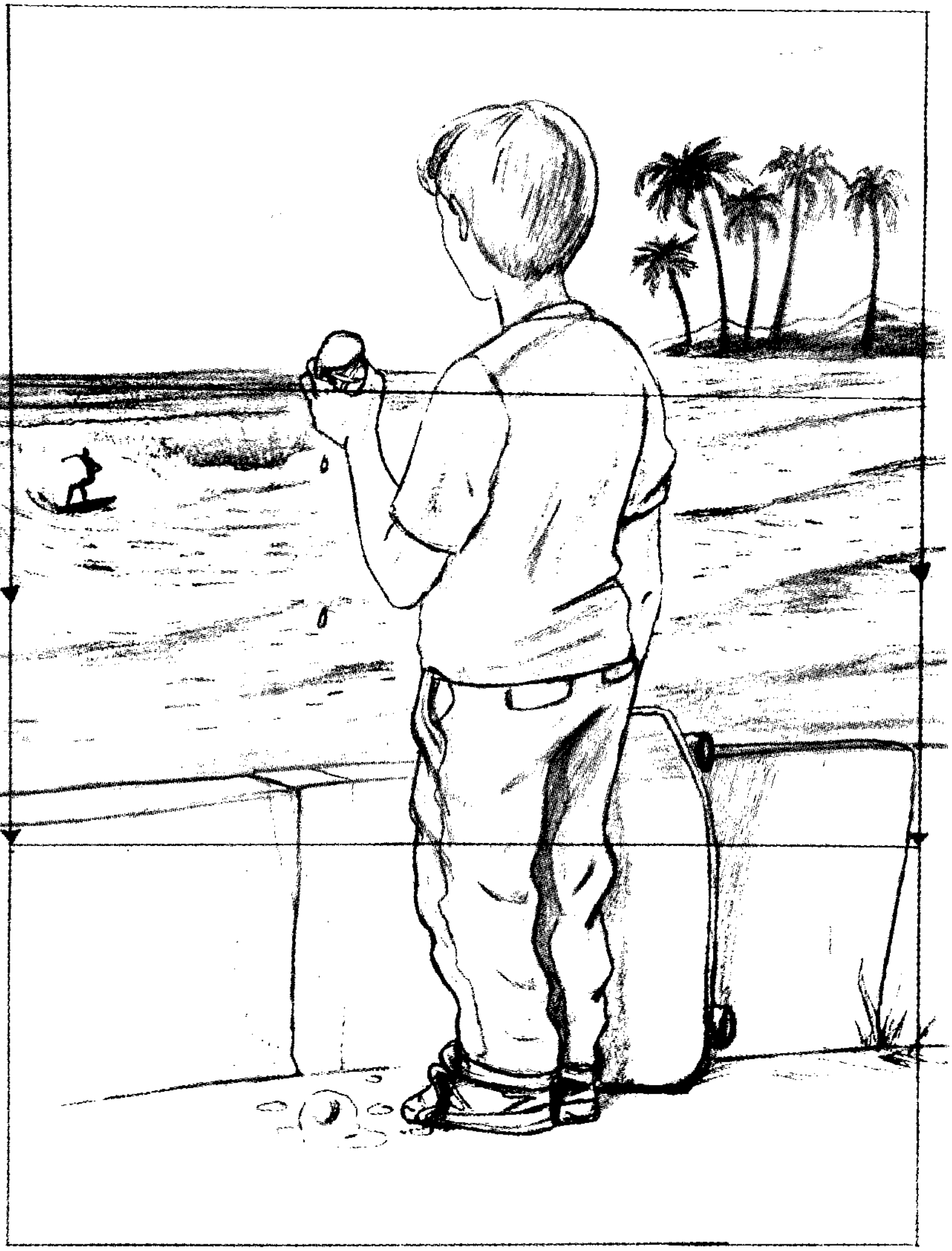
例如：摄影机向前移动，演员向着摄影机移动；摄影机向后移动，演员从摄影机旁边出画；摄影机与演员擦身而过，演员远去。要搞清楚各种人机运动的组合是如何影响观众的。

- **练习“穿越固体”的技巧。**

你可以利用能拆成两半的桌子，或者是一面分隔两个场景的薄墙进行练习。

exercises step 4

1



2

3

step 5 视点技巧

Techniques of Perspective

视点说的是关于我们如何看待事物的问题。我们用自己的双眼看到的世界只是个基础。光照射到物体上，再反射到我们的视觉系统，我们就能够看见物体的颜色和形状了。但是，导演在他的权限内是有办法来改变观众的视点的。他可以给我们变戏法，对宇宙万物进行筛选，以强化一个镜头的情绪意境，甚至可以诱导观众进入银幕角色的主观世界之中。电影可以被用来扭曲观众的视点，而我们还很乐意接受这样的娱乐方式。

导演们有许多可以用来支配镜头视点的电影制作技巧。通过巧妙地组合一些镜头中的影像、构图或形状，导演可以在影片中表达出独到和准确的思想。能够影响观众视点的大量电影技巧会在这一部分进行讨论。

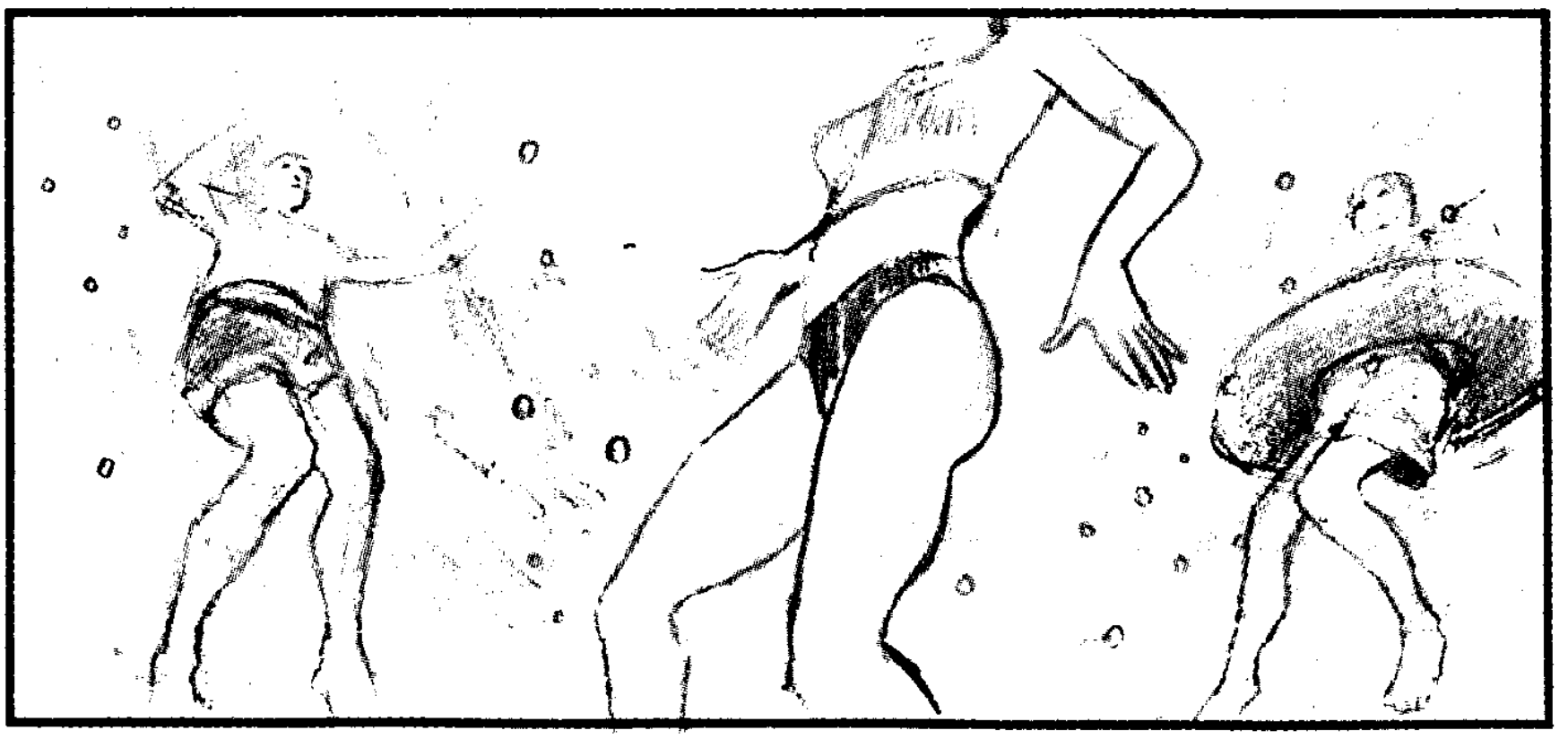
(主观)视点
POV

POV 代表(主观)视点,指的是观众看到的正是影片中的角色所看到的景物。

(主观)视点可以用来强化观众对银幕角色的情感依恋。

在影片《大白鲨》中,有一组镜头采用了鲨鱼的(主观)视点。在影片《终结者 2:审判日》中,通过终结者的眼睛观望时,(主观)视点展现的是满眼的计算机化的信息。在影片《天生杀人狂》(*Natural Born Killers*,1994)中,当女主角麦勒丽猛烈撞击监狱墙壁时,成功地运用了假定的视点,营造了一个非常强烈的(主观)视点镜头。

在影片《末世纪暴潮》(*Strange Days*,1995)中,虚拟现实的段落运用了大量的(主观)视点。影片《鬼玩人》(*The Evil Dead*)系列以主观镜头展现了恶魔穿过森林的移动。在影片《驱魔人》中,我们看到了当神父卡拉斯从楼梯上摔下时的(主观)视点。



(主观)视点

带物(主观)视点
Inventory POV

带物(主观)视点是基于标准的主观视点技巧的一种变化。角色通常会在其面前拿着一件物品——例如一把刀，或者一把枪，这件物品会在画面中出现，让观众看到角色手里正在拿着的是什么。

在影片《出租汽车司机》中，可以看到德尼罗把枪伸出车窗进行瞄准的带物(主观)视点。

在影片《鬼玩人2》(*Evil Dead II*, 1987)、《妮基塔》和《第五元素》中，在角色手持武器的动作戏段落中，均运用了带物(主观)视点。在影片《爱德华大夫》(*Spellbound*, 1945)的结尾，有一个医生用左轮手枪瞄准并调转枪头的带物(主观)视点。

带物(主观)视点

物体(主观)视点,抛射物(主观)视点
POV Object, POV Projectile

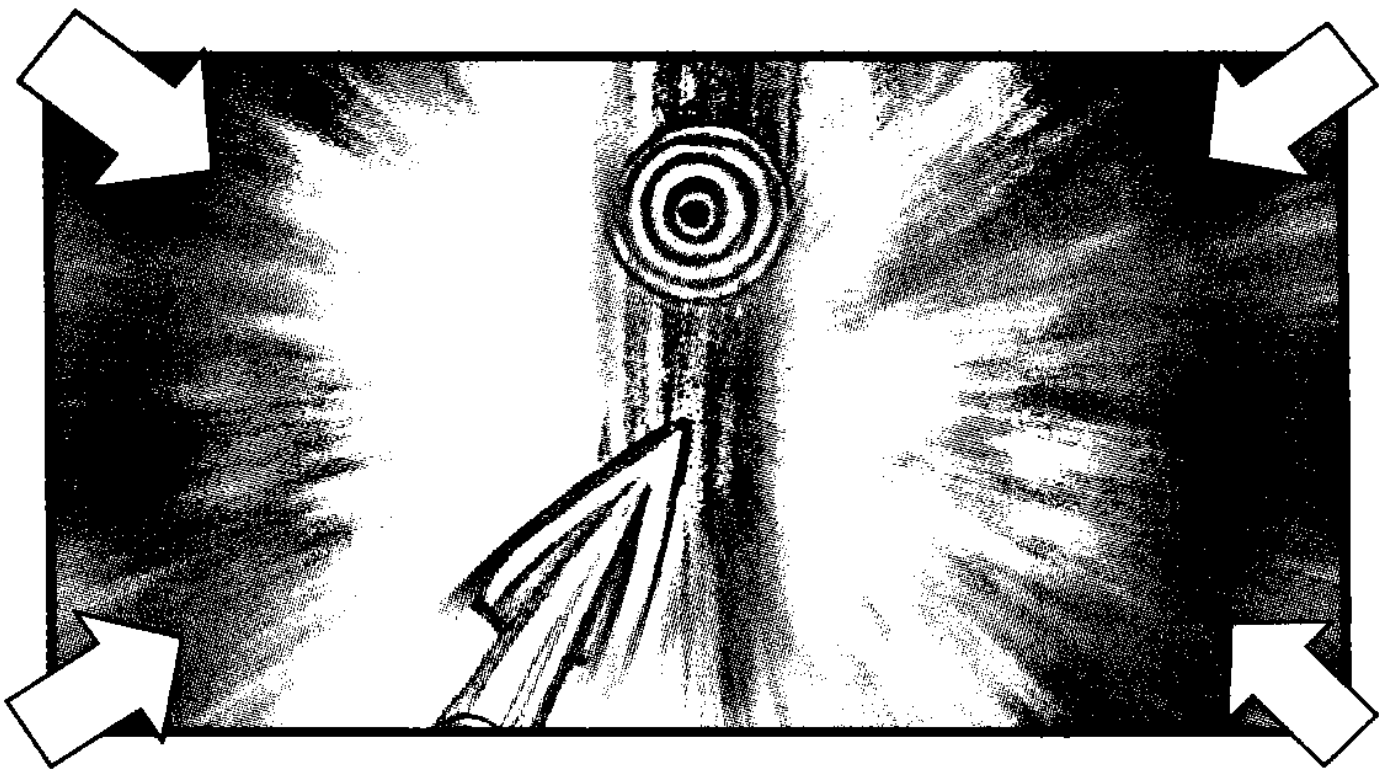
物体(主观)视点采用的是无生命物体的视点——例如一台答录机或者一听苏打水的视点。当演员需要碰触、或者与一件物体进行互动的时候,观众会从这一种独特的视点看到画面。

抛射物(主观)视点是指镜头跟随一个抛射物行进,例如射向目标的一颗子弹,或者一支箭。这种镜头会让观众"体验"一把抛射物的感觉,并且看到其造成的结果。

在影片《狙击手》(*Sniper*,1993)中,观众见证了狙击子弹的飞行轨迹。

在影片《下班后》中,摄影机模拟了一个钥匙链被扔出窗户的主观视点。影片《侠盗罗宾汉》(*Robin Hood: Prince of Thieves*,1991)与《鬼玩人 3:魔界英豪》(*Army of Darkness*,1992)两部影片都使用了抛射物(主观)视点,展示了一支箭划过天际射向目标的过程。

在影片《妮基塔》的厨房枪战段落中,使用了一颗射向敌人的子弹的视点。影片《金钱本色》向我们展示了一颗台球滚过球桌的视点。



抛射物(主观)视点

旁视
Tension Away

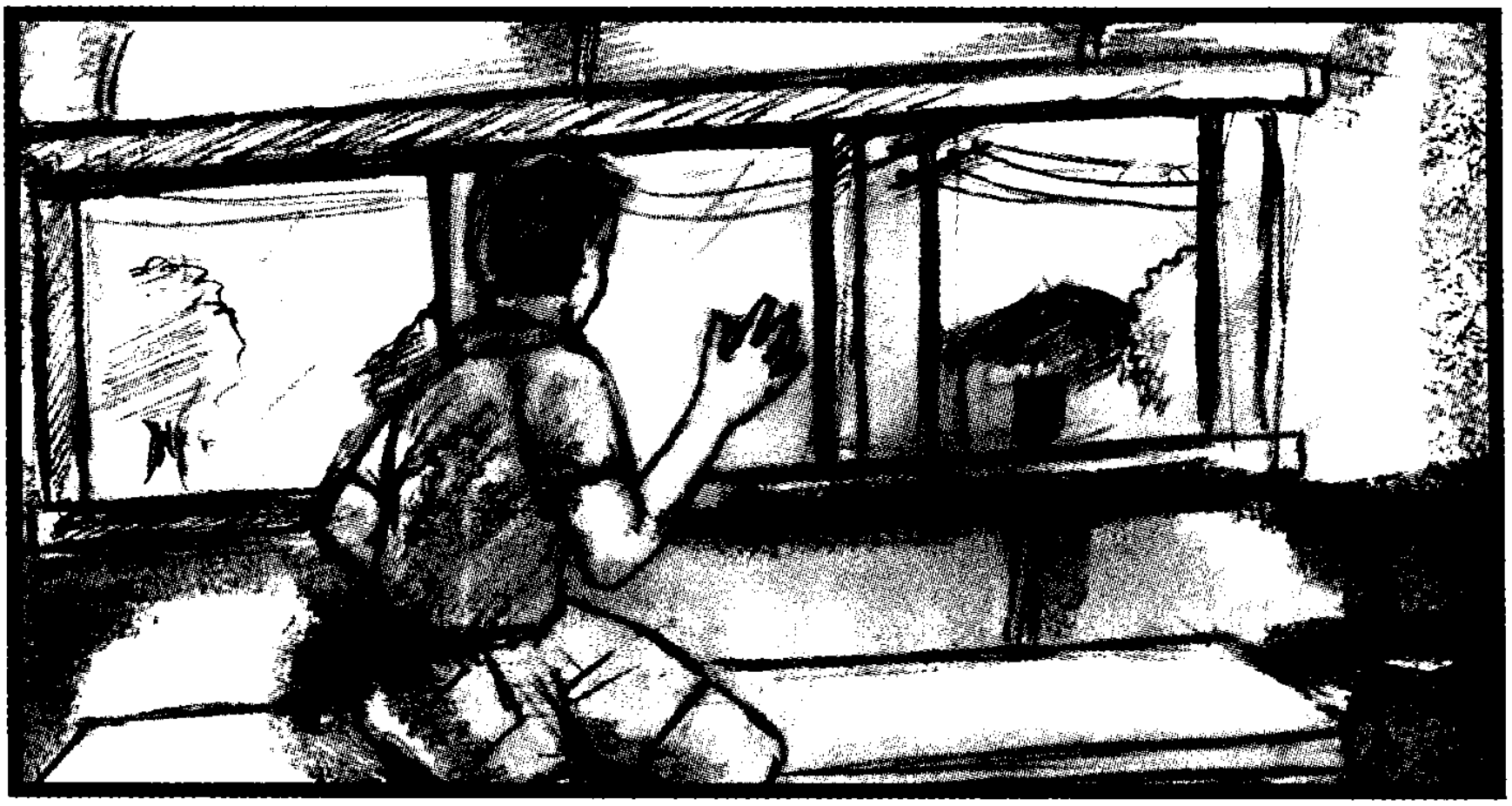
演员在一个对话镜头中，通常都会有眼神的接触，这是一种非常自然的方式，因为在实际生活中我们与一个人对话时也是这样的。

但是，导演也可以运用旁视技巧进行处理。演员或许在整段对话中没有互相对视，或许会在一个特写镜头中肩并肩挨着，凝望着远方，而从未瞥对方一眼。

不仅如此，还可以采用让演员背离摄影机的方式。当观众在一个镜头中看到的是角色的背面而不是正面时，该角色会从场景中被孤立出来。旁视可以创造出一种孤独或寂寞的感觉。当演员避免视线接触时，旁视可能在暗示掩盖着的情绪或者怨恨。

在影片《处女泉》中，马克斯·冯·西多在向神呐喊时，采用了不面向观众的方式。在影片《沉默》中，当乔纳斯的妻子描述她的困境时，他没有朝她看。这部影片中的另一个例子是，当一个小男孩看着火车窗外飞驰而过的景物时，采用了背对摄影机的方式。在影片《无仁义之战》中，广能昌三在谈话时背向观众。

在影片《不可撤消》(*Irreversible*，2002)中，当主角转身离去，观众无法看到她的表情或情绪。在影片《野草莓》(*Wild Strawberries*，1957)中，当埃瓦尔德发现他妻子怀孕时，转过身去。在影片《目击者》中，三个角色面向不同的方向坐着。这种"转移视线"的技巧在黑泽明和伯格曼的电影中经常被使用。在影片《天国与地狱》中，多名角色的一场对话戏也采用了各自面向不同方向的处理方式。



旁视

直视摄影机
Tension to Camera

在电影中,演员通常是不直视摄影机的。避免这样做的原因是,这可能会给观众一种暗示:演员被摄影机搞得心烦意乱了,或者演员宁可要看着观众都要不看剧中的其他角色。

然而,导演会为了特殊效果而运用直视摄影机的技巧。选择让演员直视摄影机,会使观众不安和紧张。另一方面,直视摄影机技巧可以让观众对一个特殊镜头或设置引起注意。

在影片《沉默的羔羊》中有大量演员直视摄影机的镜头。这种方式是为了使观众不安,特别是当汉尼拔·莱克特直接凝视观众的时候。直视摄影机在影片《谍网迷魂》(*The Manchurian Candidate*,2004)中也有运用。

在影片《完整无缺》(*Intacto*,2001)中,一支枪的枪口直接对准了摄影机。在影片《第25小时》(*25th Hour*,2002)中弗兰克用拳头击向了摄影机。在影片《杀手之吻》(*Killer's Kiss*,1955)中,剧中的一个角色在沮丧的时候向摄影机扔了一个玻璃杯,并且这个玻璃杯真的击中了摄影机,并且引起了画面的晃动。

直视摄影机

打破第四面墙
Broken Wall

在电影的设定中，演员是不与观众对话的。电影角色存在于其独立的“电影时空”中，不与观众进行互动。

当演员转向摄影机并与观众进行对话时，我们就看到了打破第四面墙这个技巧。打破第四面墙这个词是取自戏剧的专门术语，因为在戏剧舞台上，演员的身后是有三面墙的。

而假想中的“第四面墙”，指的是分隔角色与观众的那面墙。当这面墙被“打破”的时候，剧中的真实空间与观众的真实空间就交融到了一起。

在影片《刑房》(*Grindhouse*，2007)中，库尔特·拉塞尔转过身来并对着摄影机使眼色。在影片《趣味游戏》(*Funny Games*，1997)中，房间里的陌生人转向观众，使了个眼色，过了一会儿，他们又询问观众对他们的赌局有什么看法。在影片《安妮·霍尔》(*Annie Hall*，1977)中，伍迪·艾伦从一个场景中跳了出来，直接与观众进行了对话。你也可以在影片《煞到你》(*Down to You*，2000)、《高度忠诚》(*High Fidelity*，2000)、《谋杀绿脚趾》(*The Big Lebowski*，1998)、《萨拉邦德》(*Saraband*，2003)、《孤家寡人》(*The Lonely Guy*，1984) 和《阿尔菲》(*Alfie*，2004)中见到这种技巧。

在影片《稳操胜券》(*She's Gotta Have It*，1986)、《好家伙》、《春天不是读书天》(*Ferris Bueller's Day Off*，1986)和《名嘴大丈夫》(*Cadillac Man*，1990) 中，均有人物跳出了其自身所处的电影时空，直接与观众进行对话。在影片《好家伙》中，当雷·利奥塔所饰演的角色在法庭上为自己辩解的时候，这种技巧获得了一种令人震惊的效果。

打破第四面墙

窥视视点
Voyeur

从某种意义上说，我们都是窥视者——暗中监视着银幕上角色们的私生活，那些角色并没有让我们闯入他们的生活。我们仅仅是为了施惠于自我，用他人的真实生活而不是我们自己的生活来满足我们的胃口。

窥视片段可以是特意设计的，使我们感到自己在窥探银幕上的角色，而不是单纯地感受着影片所讲述的故事。镜头也许会采取加边框（从隐蔽处通过双瞳望远镜观察）这样一种方式，来强调一场戏的窥视视点。

许多侦探影片，例如影片《后窗》（*Rear Window*，1954）和《蓝丝绒》（*Blue Velvet*，1986）都包含窥视视点的元素。侦探花费自己的时间去侦察其他人的生活，这种窥视的元素可以是很微妙的，也可以是很直接的。

暗中偷窥
Dark Voyeur

暗中偷窥是经典恐怖片和心理惊悚片的常用伎俩。这种技巧通常可以诱发出一种剧中角色被监视的感觉，通常是被心怀不轨的某个人或某样东西监视着。

这种技巧通常会用树丛把人物框在某个场景中，或者从隐蔽处对角色进行观察。这会让观众感到某人正在监视剧中的角色，但是他不想被发现。

在影片《越战创伤》(*Casualties of War*, 1989)中，迈克尔·福克斯在营地中被跟踪时就使用了暗中偷窥技巧。

《黑色星期五》(*Friday the 13th*, 2009)是一部将暗中偷窥技巧用得非常好的电影。在影片《大白鲨》中，当我们通过鲨鱼的视点向上观察游泳者时，也使用了这种技巧。许多恐怖电影都使用了这种技巧。

暗中偷窥

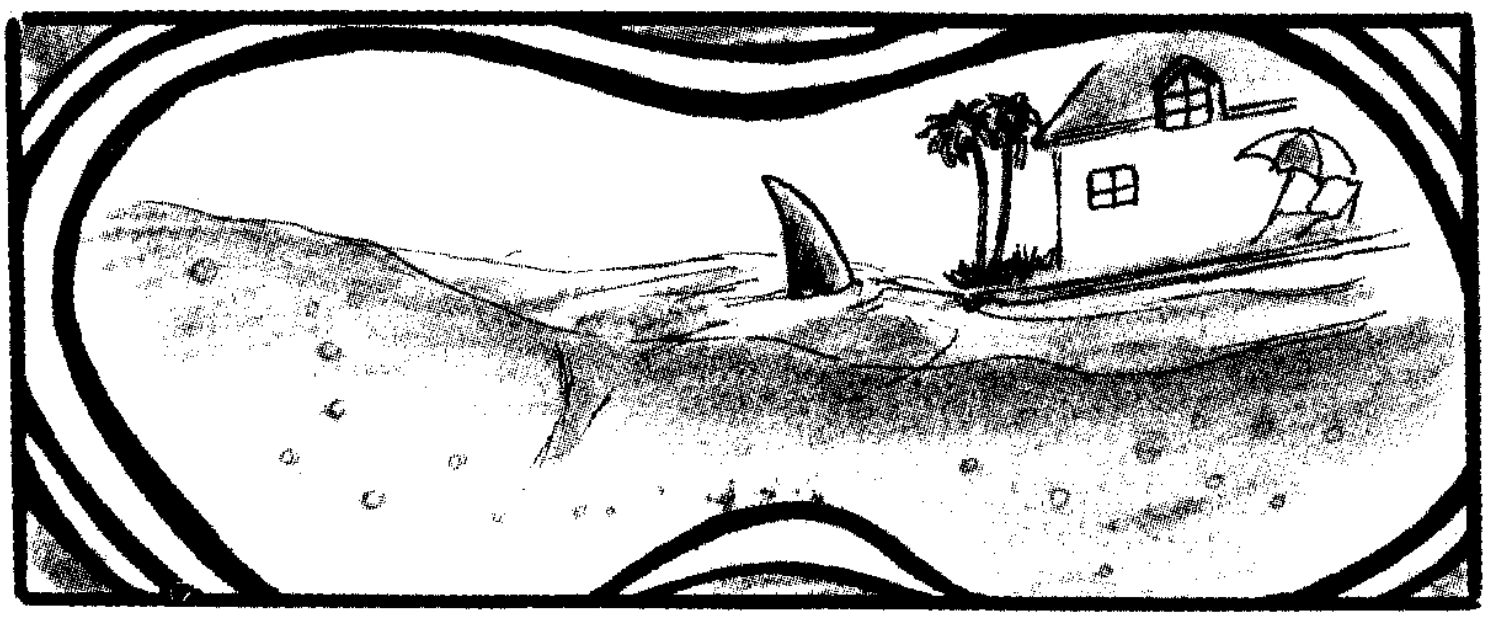
遮罩，镶边
Mask, Vignette

遮罩技巧即是在银幕上遮黑一部分区域，用于表现在我们的视野缩小了之后，还能看到的东西。在影片中可以看到的遮罩的例子是，一个角色通过诸如双筒望远镜或锁眼之类的物品进行观察。

镶边技巧与遮罩技巧非常相似。两者的区别在于，遮罩技巧通常是把银幕上的一部分区域遮黑，而镶边技巧也是在银幕上遮挡一部分区域，但是可以看见遮挡物的形状和结构。例如，透过一台隐蔽的照相机进行观察时，照相机镜头的圆形边框可能会在银幕四周的边缘出现。由于这种技巧在银幕上的遮挡区域会有颜色和形态，所以我们更倾向于称它为镶边。

在影片《杀手烙印》(*Branded to Kill*, 1967)中，一个男人透过锁眼看一个女人时使用了遮罩技巧。在影片《纯真年代》(*The Age of Innocence*, 1993)中，两名角色在一出歌剧后独处的私密时光，影片运用了数个遮罩技巧镜头。

在影片《从海底出击》中，遮罩技巧展示了那位潜艇舰长如何通过望远镜观察一艘驱逐舰。在影片《楚门的世界》(*The Truman Show*, 1998)中包含了很多镶边技巧的镜头.在楚门生活的世界中，每一个人都相当于一台隐蔽的摄影机。



筛滤
Screen

筛滤技巧是指用一个简单的物体充当整个画面的过滤器。当我们看一个电影片段时，画面是透过百叶窗、彩色玻璃或者是一种材质（比如水）来呈现的，此时我们的视点就被筛滤技巧过滤了。

筛滤技巧对于营造镜头气氛是非常有效的一种手段，而且还能帮助观众洞悉角色的情绪或感觉。

在影片《死囚之舞》（*Monster's Ball*，2001）中，有一个被鸟笼筛滤的激情镜头。在影片《处女泉》中，观众会看到一段被一小簇火焰筛滤的打斗段落。在影片《第七封印》中，安东尼厄斯·布洛克去作忏悔，我们是透过一个栏栅看到这个场面的。

在影片《末路小狂花》（*Rabbit Proof Fence*，2002）中，热气在摄影机前泛起波纹并使演员变形，创造出一种非常自然的筛滤效果。在影片《碧血金沙》（*The Treasure of the Sierra Madre*，1948）中，营地燃起的熊熊篝火充满了整个画面。白色的床帐和线状网格在影片《千年血后》（*The Hunger*，1983）中用作了筛滤。在影片《花街杀人王》（*Klute*，1971）中有一个场景是透过铁网围栏来表现的。

在影片《巴黎最后的探戈》中，电话亭模糊不清的玻璃成起到了筛滤的作用。在影片《哈瓦那》（*Havana*，1990）中，观众从玻璃桌下方看到桌面上正在发牌。在影片《椿三十郎》（*Sanjuro*，1962）中，有一个透过破损的窗子观看的镜头。在影片《天兆》中观众透过一杯水看到了外星人，这个镜头是对外星人弱点的一个暗示。

百叶窗在影片《野良犬》中被作为一种筛滤技巧。

筛滤

映象
Reflection

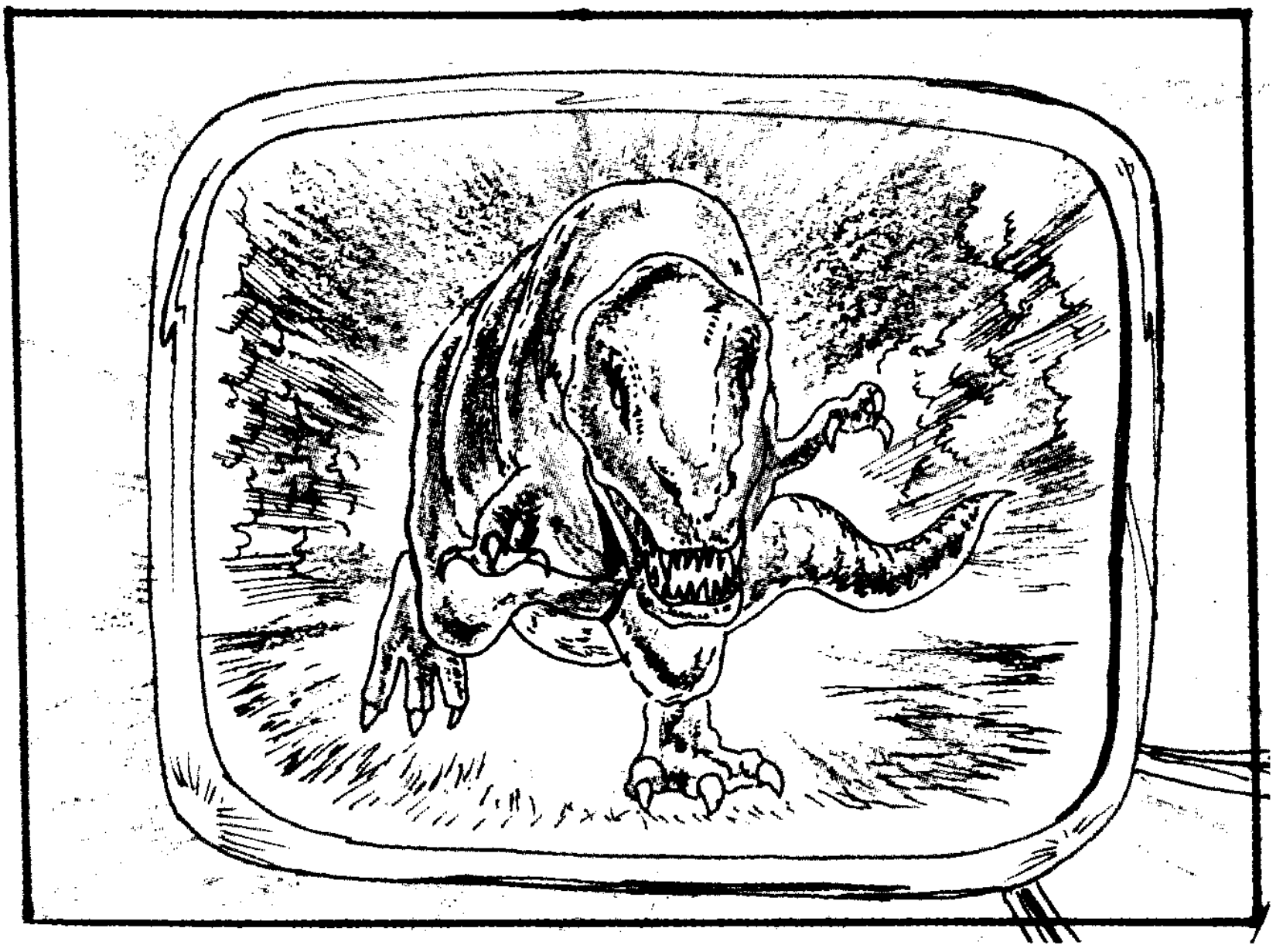
映象是神秘的具有哲学意味的有趣事物。我们看到的是反射出的影像，而不是世物本来的面貌。这迫使我们在短时间内看到的是被扭曲过的真实。

我们看到映象的方法是多种多样的，镜子和反光金属是最常见的例子。

在影片《天兆》中，我们看到了反射在电视机屏幕上的外星人映象。在影片《上海小姐》(*The Lady from Shanghai*, 1947)中，有一个主要段落是发生在有很多镜子的屋子里。在影片《蓬门碧玉红颜泪》(*This Property Is Condemned*, 1966)中，阿尔瓦在公园喷泉的倒影中发现了罗伯特·雷德福。

在影片《天国与地狱》中，警察第一次出现之后紧接着的一个镜头就是绑匪在河中的倒影。在影片《悬崖下的野餐》(*Picnic at Hanging Rock*, 1975) 中，一段对话是从镜子中的映象开始的。在影片《三岛由纪夫传》(*Mishima*, *1985*)中，一个小手镜倒映出一个女人身体的局部。

在影片《侏罗纪公园》中，当角色们急速逃跑时，我们从吉普车后视镜中，看到了霸王龙的映象。在影片《红蓝白三部曲之蓝色》中，当一位医生告诉朱莉她的先生和女儿已经过世时，医生的影像是从朱莉双眼中映现出来的。在影片《飞轮喋血》(*Duel*, 1971)中，汽车后视镜中的映象充分表达了这部影片的公路片主题。



映象

插件视点
Portal

插件视点是经过某种装置观察过滤了的现实的一种方式。

看电视是在观察现实，但看到的不是自然的现实。它仅仅是一种来自他人的感受的再现——另一个人的插件视点。

影片《录影带谋杀案》(*Videodrome*，1983）的大部分段落都使用了插件视点。角色们通过电视机见证了另一种现实。

在影片《碟中谍》(*Mission:Impossible*，1996)中，一次监视行动是通过监视器观看的。

在影片《第二号》(*Numero Deux*，1975）中，让-吕克·戈达尔（Jean Luc Godard)通过两台电视机作为进入角色生活的插件视点，进而展现了整部电影。在影片《红蓝白三部曲之蓝色》中，朱莉在医院的病床上通过一台小监视器看完了她家人的葬礼。在影片《楚门的世界》中，楚门的全部生活通过数百台隐藏的摄影机被观看。每一台摄影机都是进入他生活的插件视点。

插件视点

影子
Shadow

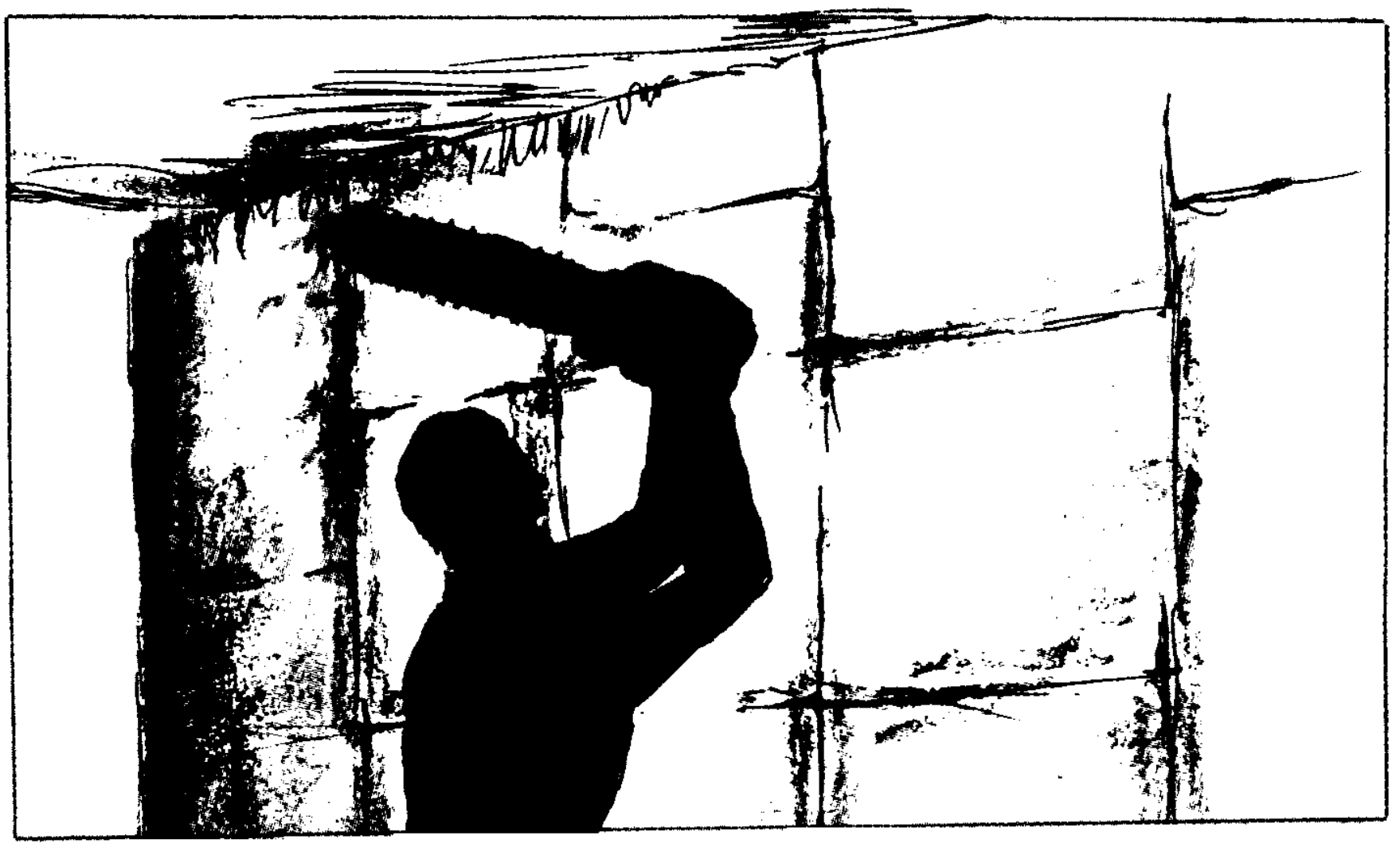
作为一种独特的真实事物的再现，影子可以帮助电影制作者间接地表现一个场景中的动作。

在一个镜头中，当真实发生的事情难于表现或不愿直接表现时，影子就非常有用了。例如，导演用影子来代替一名角色被砍头的情形，而不是直接拍摄。

影子也常常用于“减轻”因某些事物被直接展现而引起的对一部影片的责难，如果直截了当地放映将会引起争议。

在影片《蛇蝎美人》中，罗兰注视着两个男人为她而争吵的镜头是通过影子的方式实现的。影片《上海小姐》中，巨大的“影子”用来表现可怕的效果。

在影片《鬼玩人2》中，当阿什利用电锯砍去一具被附体的死尸头颅时，观众看到的是影子。在影片《M就是凶手》(*M*,1931)中，影子表现了一个专找儿童下手的连环杀手在接近他的下一个受害者。在影片《黄金三镖客》中，影子展现了克林特·伊斯特伍德到达了墓地。



影子

剪影
Silhouette

当电影角色被置于很强的逆光的前面时，角色的面貌和表情会变得昏暗甚至全黑，这样所创造出的效果就是剪影。

这种技巧用于构建角色和他周围环境的反差——例如，一个人被日落霞光映出剪影。剪影常常用于富有美感的效果表现。

在影片《杀死比尔 1》(*Kill Bill: Volume 1*，2003）中的一个打斗镜头使用了剪影技巧。在影片《狂野之爱》(*Punch Drunk Love*，2002)中，以剪影的形式，表现了巴里和莉娜的吻，以及一个孩子带着一面旗跑过去的画面。

在影片《天与地》(*Heaven and Earth*，1990）中，出现了一位牧师的剪影。在影片《巴黎最后的探戈》中，观众看到了角色站在窗前的剪影。在影片《乱世佳人》中，梅勒妮分娩的镜头使用的是剪影。

在影片《全金属外壳》(*Full Metal Jacket*，1987)中，士兵们在新兵营中的训练使用了剪影。在影片《不可饶恕》(*Unforgiven*，1992)中，克林特·伊斯特伍德骑马穿越平原的镜头也使用了剪影。在影片《大白鲨》中，在夜间渔船上，罗伊·施奈德(Roy Scheider)的尸体被拍摄成了剪影。在影片《搏击之王》(*Kick-boxer*，1989)中，观众可以看到尚格·云顿(Van Damme)在寺庙遗迹中进行训练的剪影。

剪影

随动
Subjective

随动技巧指的是把摄影机绑在或联结在演员身体上。这样做，摄影机就成为这个角色的主观体验的一部分。当角色移动时，摄影机就会随着他移动。摄影机通常是正对着人物的特写镜头，以建立与人物更密切的联系。

在影片《通天塔》中，观众可以看到日本女孩坐在秋千上的随动视点。在影片《脱胎换骨》(*Seconds*，1966)中，当一名角色经过一列火车站时使用了随动技巧。

在影片《穷街陋巷》(*Mean Streets*，1973)中，摄影机绑在了哈威·凯特尔(Harvey Keitel)的身上，随着他磕磕绊绊地在一场聚会中穿行。在影片《驱魔人》中，摄影机绑在了一名精神病专家身上，在遭到里根袭击后，观众会与他一起向后跌倒。

在影片《舞国英雄》(*Strictly Ballroom*，1992)中，斯科特·黑斯廷斯站在一个舞台上，在他旋转的时候，这个舞台也随之旋转，摄影机在舞台上的运动，带我们进入了他的主观世界。在影片《异世浮生》中，随动技巧用来增强雅各布噩梦般的感受。

随动

练习

- **看看自己周围的世界，观察一下有哪些事物是间接存在的。**

例如：映象、插件视点和影子，用自己双眼观察一下这些例子和现实之间有什么不同？

- **观摩一些恐怖片。**

为什么暗中偷窥技巧使用得如此频繁？为什么如此简单的技巧效果会这样好？

- **创造出属于自己的遮罩、镶边。**

你可以用硬纸板剪出一种图案，用它给一张照片加个“遮罩”，或者在杂志插图四周镶个边。

- **用无生命物体的视点制作一个片子。**

使用这种技巧你可能会得到一些非常有趣的分镜头剧本。

- **观察。**

看看导演们是如何使用随动、主观视点和窥视视点这些技巧把我们带进银幕上人物的内心世界的。

exercises step 5

step 6 摄影机技巧

Camera Techniques

这个类别的条目讲述的是通过操控摄影机自身获得的电影技巧，而不是使用外部设备例如轨道车或者升降设备来移动摄影机。可想而知，许多这类的技巧只需摄影师一人便可完成。为了达到完美的效果，其中的一部分技巧可能需要专门的设备。

通常，我们可以控制一台电影摄影机的曝光、焦点和焦距（变焦距镜头）。数字摄影机在每一次拍摄的照明条件改变后，我们必须优先调节它的白平衡。除此之外，摄影机还可以摇摄、旋转或者翻转。熟悉摄影机的控制，熟练摄影机本身的操作，便能展现出电影语言的片段。

关于摄影机的提示

我第一次写作这本书的时候是在 1997–1998 年，那时，对于初学电影制作的人来说，可以获得的电影技术比如今少得多。现在，对于独立电影来说，即使购买高清数字摄影机也不会超出预算了。但是在你为了一台新摄影机而砸上数千美元之前，一定要清楚这样的事实，有很多想要成为电影工作者的人，他们在拍摄完一部短片后，发现无法立刻取得成功便放弃了。当然，在市场上也有许多二手器材，也可以选择租赁设备来为低成本电影降低预算。

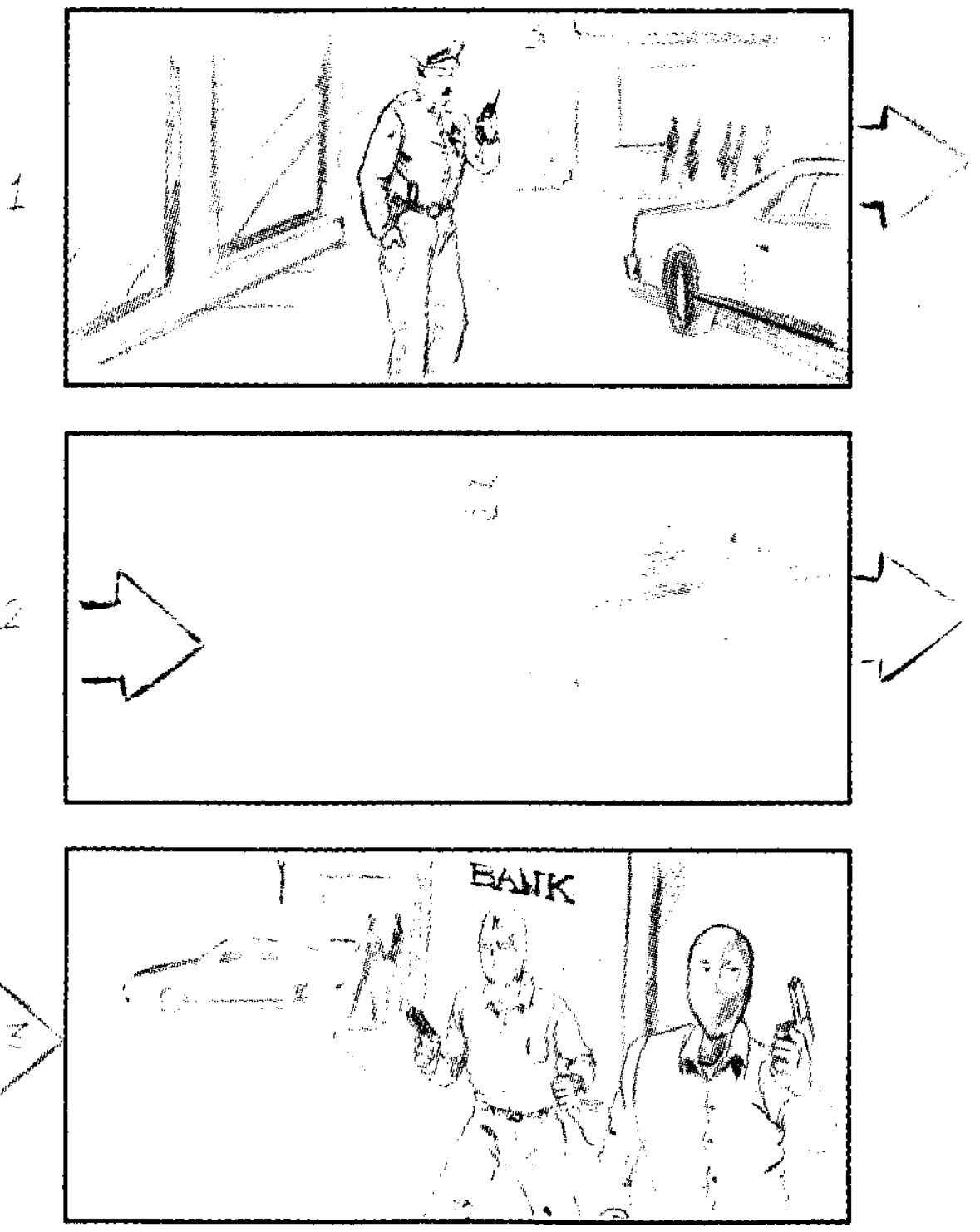
快速摇摄，快速切换
Whip Pan, Whip Cut

使用快速摇摄时，摄影机从一个角度迅速转向另一个角度，并且由此而引起影像模糊。如果再加上变焦推摄，快速摇摄的画面效果会得到大大强化，这是由于变焦距的摄影机运动使得移动距离明显变大。快速摇摄经常会伴随飕飕的声响来强化效果。

在快速摇摄期间产生的模糊效果可以用来创造一种有创意的快速切换。当从一个快速摇摄镜头切换到另一个快速摇摄镜头时，观众绝不会注意到两个镜头之间的模糊之物有何不同，这有利于制作一种很明了的转场。

在影片《纽约黑帮》中，当两个候选人在一场选举中冲向彼此时，使用了几个快速摇摄镜头，并用剪接的方式将它们连接到了一起。

在影片《热情似火》(*Some Like It Hot*, 1959)中使用了快速摇摄技巧。影片《破浪》(*Breaking the Waves*, 1996)频繁地使用了快速摇摄和快速切换技巧。在影片《赌城风云》(*Casino*, 1995)接近尾声的时候，快速摇摄技巧充分表现了故事冲突的逐渐加剧。



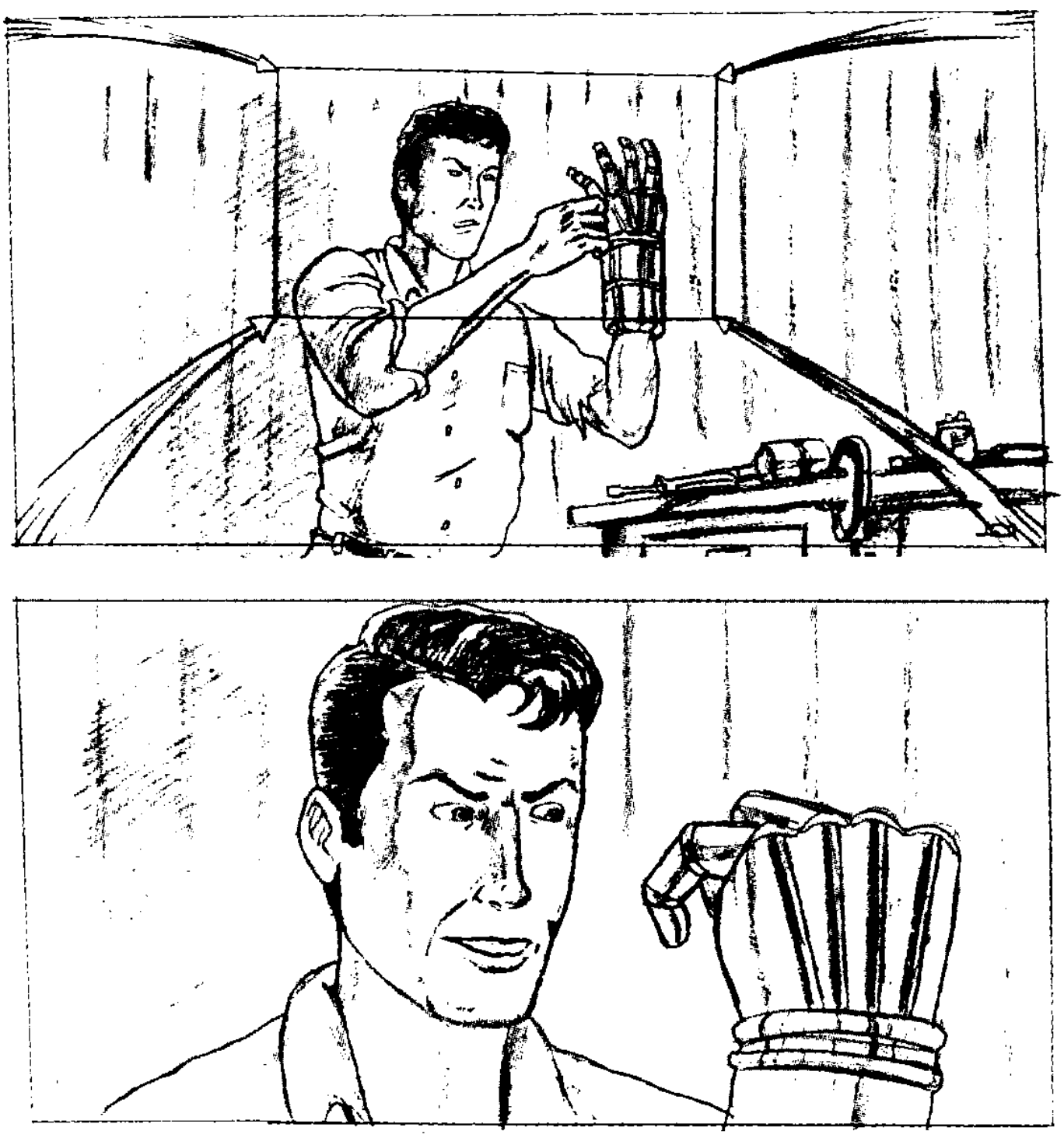
快速摇摄

快速变焦推摄
Whip Zoom Look

快速变焦推摄就是对着一个物体快速变焦，使其放大。

由于变焦是一种非自然的技巧，因此，快速变焦会迫使观众把注意力集中到场景中的一件特别的物体或者角色身上。

在影片《鬼玩人 3：魔界英豪》中——艾许锻造他的新手臂段落——摄影机在表现每一道制作工序时都使用了快速变焦推摄。在影片《地狱来的芳邻》(*The 'burbs*, 1989)中，在克罗佩克的车后备箱中发现骷髅时，摄影机使用了快速变焦技巧。在影片《致命的快感》(*The Quick and the Dead*, 1995)快速拔枪决斗的段落，也使用了这种技巧。



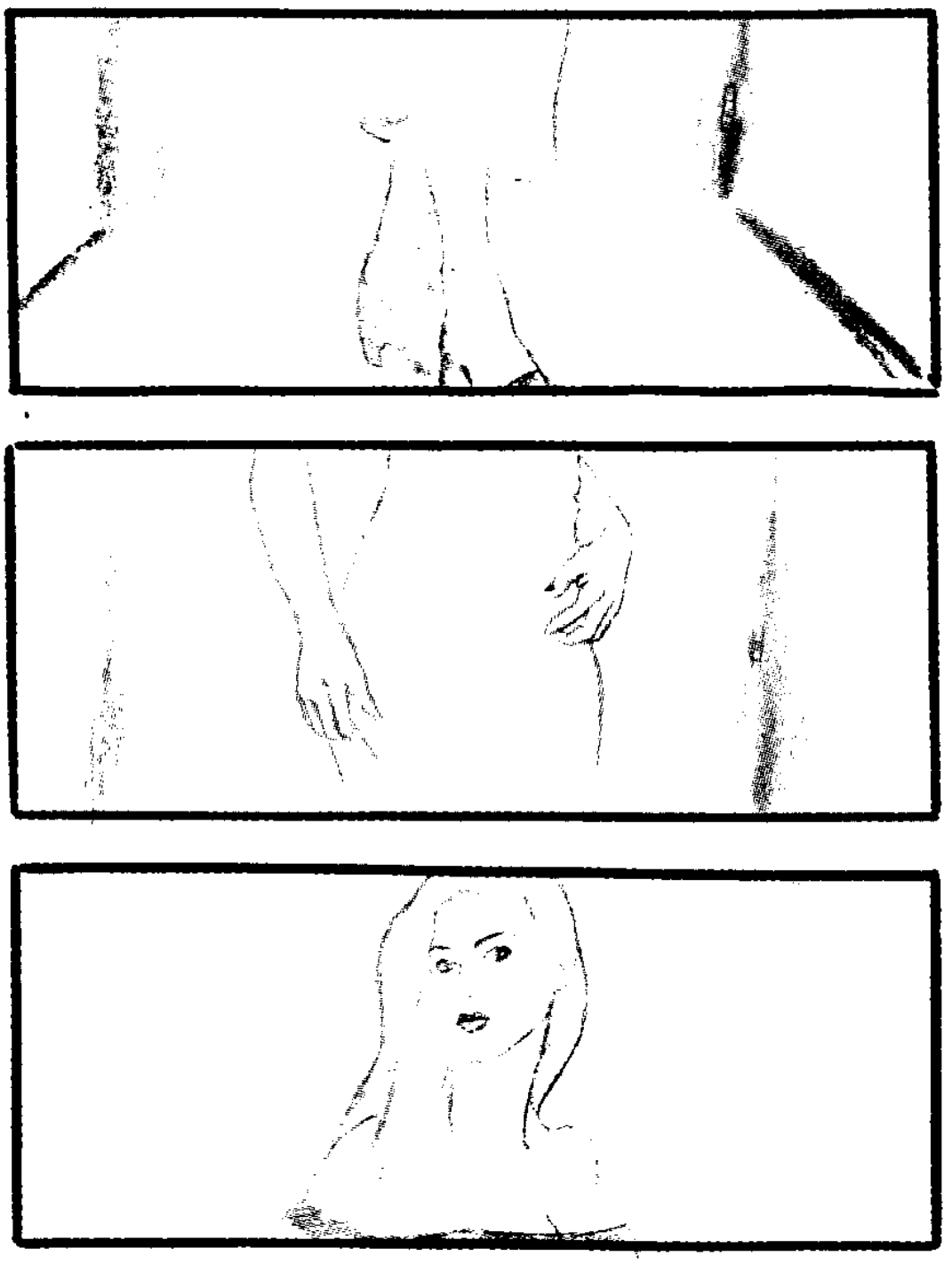
快速变焦推摄

扫视
Search Up

扫视是一种逐渐展示一个剧中人物或者一件物体的技巧。摄影机缓慢地扫过一个剧中人物的整个身躯，逐步揭示着有关这个剧中人物的信息。最后，摄影机移到这个剧中人物的面部，揭示出他的身份。这种技巧同样可以用在无生命的物体上。

在影片《异形 2》(*Aliens*，1986)的开篇，摄影机扫视了里普利的身躯：从她手中拿着的香烟摇到她的面部特写。在影片《神探飞机头》(*Ace Ventura: Pet Detective*，1994)中，当洛伊斯·艾因霍恩步入房间时使用了扫视技巧。在影片《终结者 2：审判日》中，当终结者从酒吧走出来时，摄影机从其靴子扫视到了他的脸上。在影片《盗亦有道》中，摄影机对在飞机场的雷·利奥塔进行了扫视。

在影片《龙兄鼠弟》(*Twins*，1988)中，阿诺德与一位金发碧眼的美女坐进车里的片段，使用了扫视技巧。在影片《黑衣新娘》中，用扫视技巧展示了穿着白色连衣裙的朱莉。在影片《西部往事》中，一名孤独的枪手步入房间时，使用了扫视技巧。在影片《逍遥骑士》(1969)中，摄影机扫过了剧中人物的摩托车。



扫视

焦点前移
Back to Font

使用焦点前移技巧时，观众首先会看到一个发生在后景处的活动，一旦后景的活动结束，摄影机就会把焦点拉回到另一个离摄影机很近的前景中。

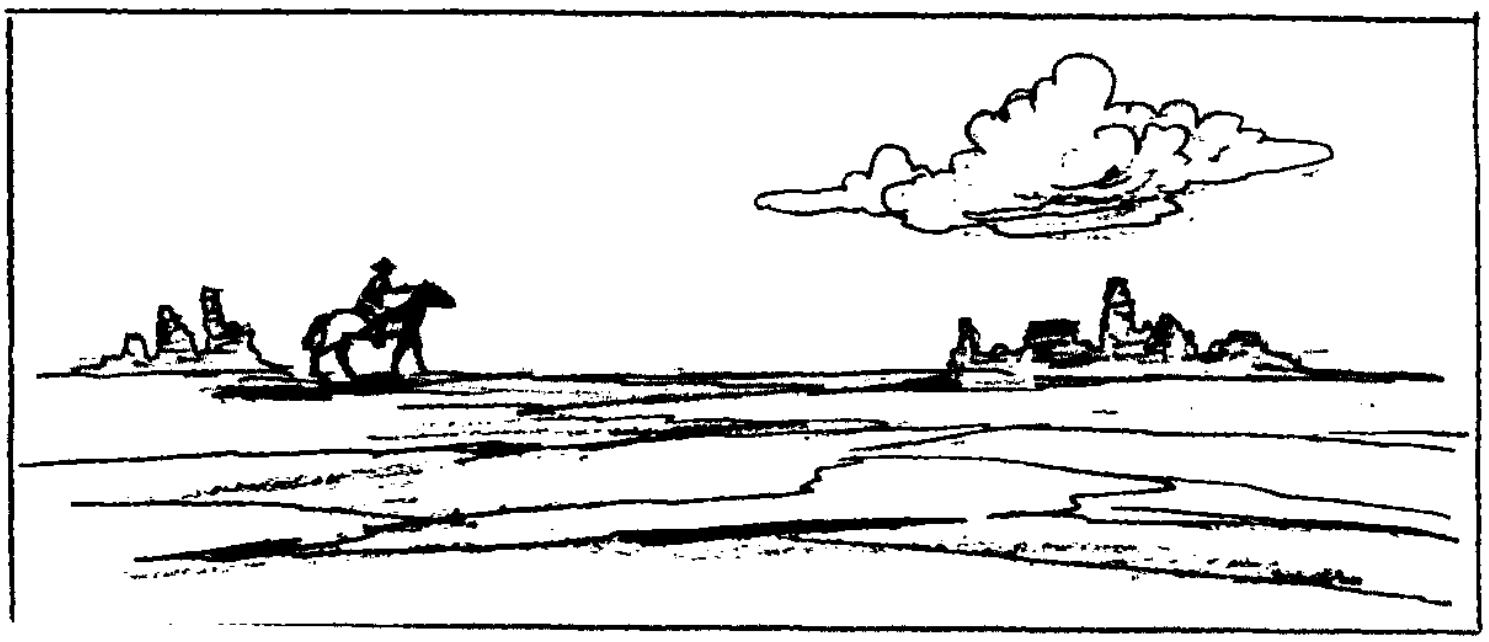
焦点前移技巧能够强化纵深，也常常用来比较和反衬两个独立但有内在联系的空间，而不用移动摄影机。

在影片《加勒比海盗 2：亡灵宝藏》中，观众首先看到了后景处的一个巨大的轮子，之后约翰尼·德普从前景处的一个坟墓中跳了出来。

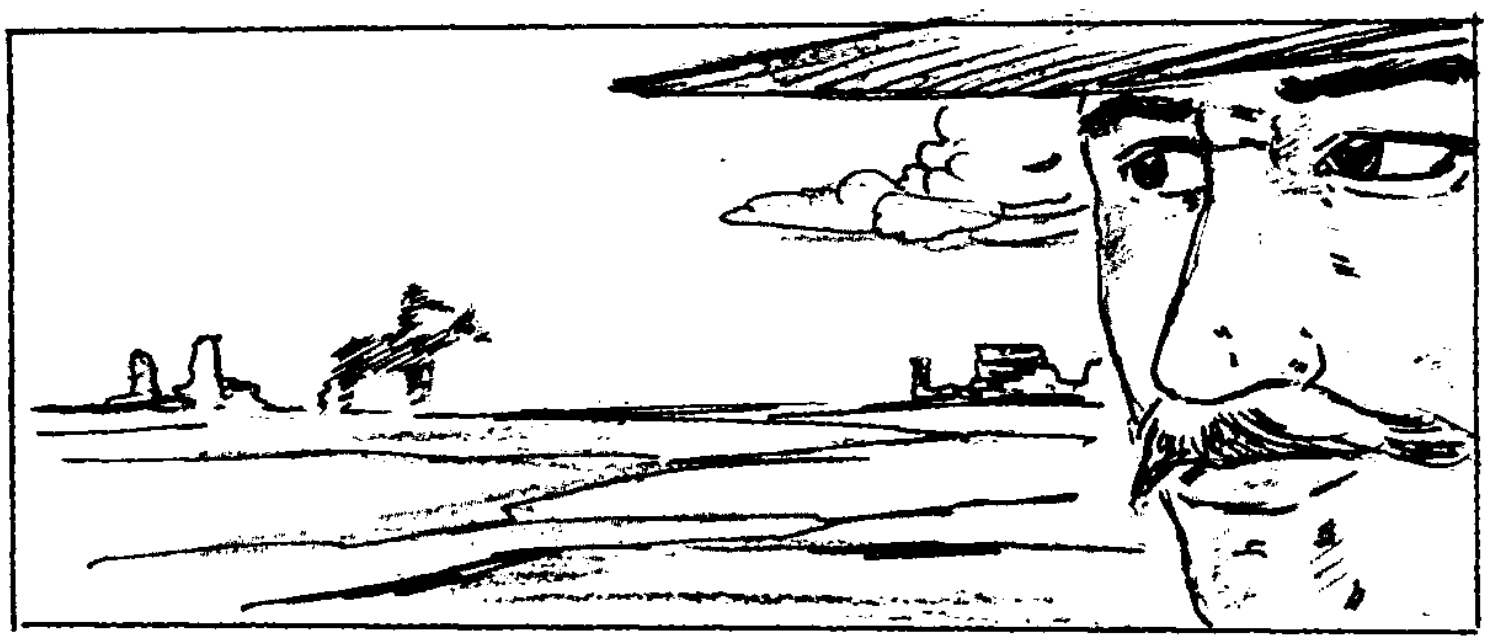
在影片《天堂之门》(*Heaven's Gate*，1980)中，画面从一个死人的特写起始，然后把焦点向后拉，展示出了处于后景的骑兵队伍，这是焦点前移技巧的反向使用。在影片《通天大盗》(*Topkapi*，1964)中，警卫返回了他在后景处的岗位，紧接着盗贼们就在前景处出现了。

在影片《终结者 2：审判日》中也使用了焦点前移技巧。首先，爱德华·福隆(Edward Furlong)在后景处很远的地方骑着他的摩托车，之后在离摄影机位置很近的前景处终结者骑着摩托车入画。在影片《天堂电影院》中，摄影机首先俯拍小镇的广场，最后，焦点汇聚到了一个男人的手表上。

1



2



焦点前移

散焦、昏厥
Focus Out, Pass Out

散焦、昏厥是一种主观视点。当角色逐渐失去意识时，观众看到的画面会逐渐失去焦点。

散焦、昏厥技巧经常用来表现剧中人物被击倒时失去知觉、睡着了或被药物麻醉时的主观感受。

在影片《完整无缺》中，一个角色遭枪击后，她的主观视点变得模糊起来。在影片《午夜牛郎》(*Midnight Cowboy*, 1969)中，当主角倒在床上睡着时，使用了这种技巧。在影片《苏利文的旅行》(*Sullivan's Travels*, 1941)中，当主角犯糊涂时，画面即开始扭曲。

在影片《猛龙过江》(*Way of the Dragon*, 1972)中，在一个角色被刺伤后，其主观视点变得模糊起来。在这部影片中，在查克·诺瑞斯(Chuck Norris)输掉比赛的段落，也使用了这种技巧。

在影片《惊爆点》(*Point Break*, 1991)中，当约翰尼·犹他在一场未遂抢劫案中被击中头部倒下后，可以看到散焦、昏厥的技巧。在影片《黎明生机》(*The Living Daylights*, 1987)中，可以看到这个技巧的改进版本，在詹姆斯·邦德被药物麻醉后，观众看到的是他的没有焦点的主观视点。

散焦、昏厥

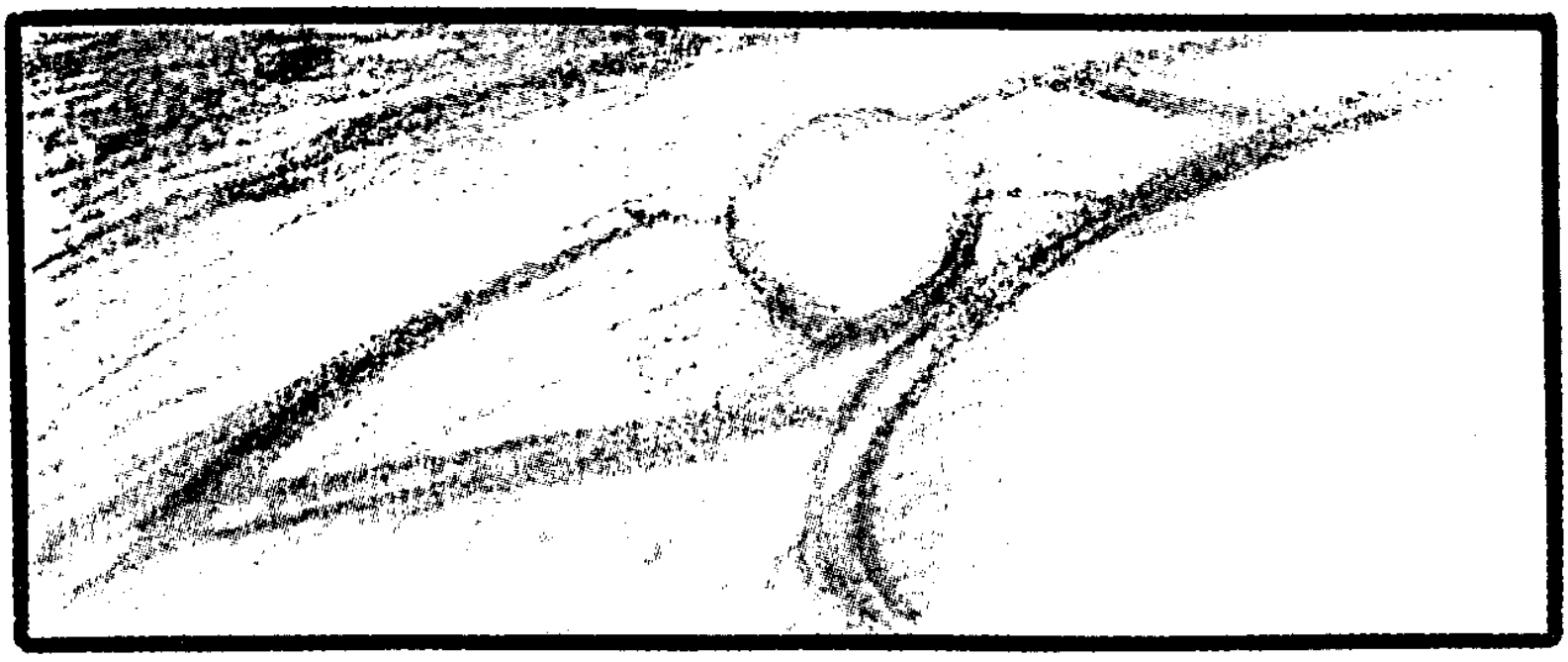
调焦转场
Focus Transition

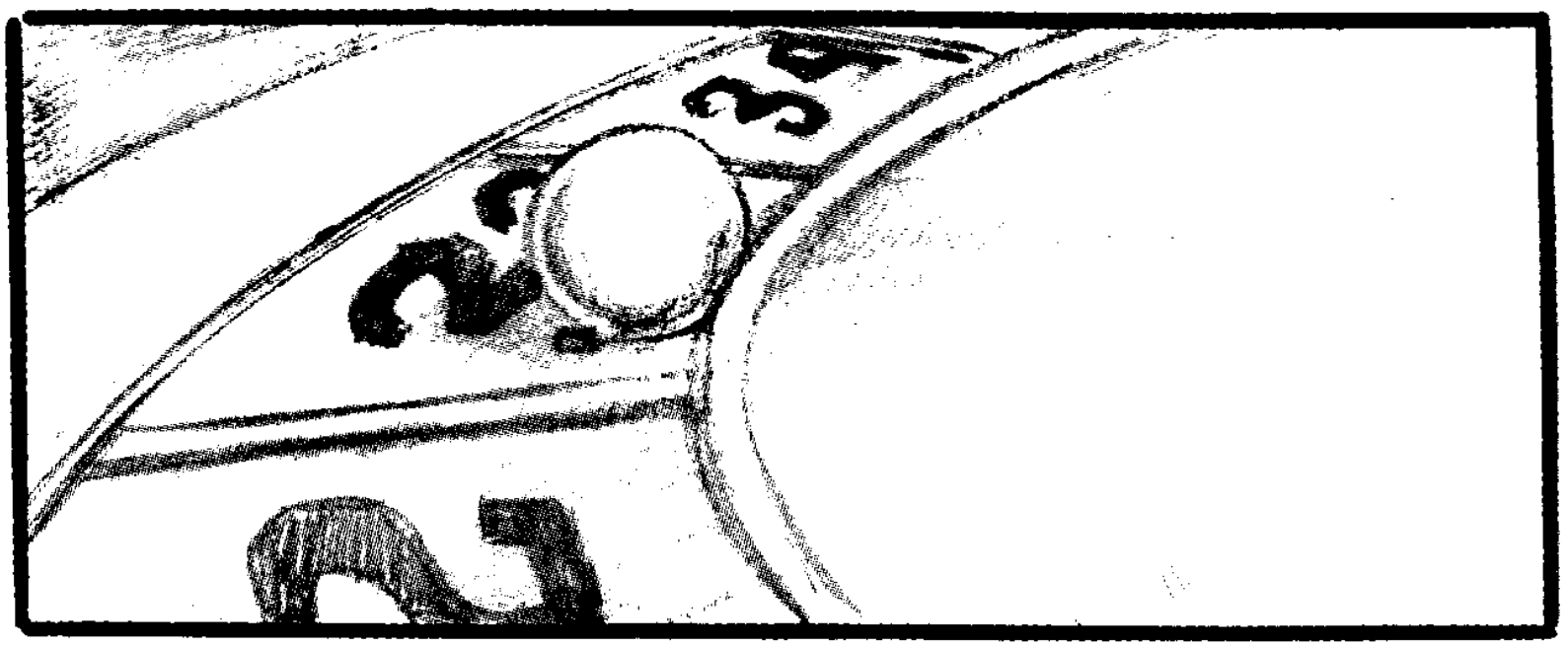
调焦转场是一种随着时间推移改变焦点的特殊转场方法。相似于随着时间的推移改变画面亮度而达到逐渐变黑的方法。

这种散焦技巧有些时候会作为一个场景的开始。起初画面非常模糊，随着摄影机焦点调整，场景就被展现了出来。

散焦技巧的另一种用途是适用于一个场景的结束。或者，也可以把这两种技巧结合在一起使用，首先，将当前的镜头散焦，接着剪接到一个新的散焦的镜头上，最后，将第二个镜头的焦点慢慢调整至清晰。由于影像被模糊化处理，用这种技巧可以把两个镜头巧妙地剪接到一起。

在影片《蝙蝠侠》中，摄影机的焦点渐渐会聚到一场赌局上。在影片《西部往事》中，摄影机的焦点渐渐会聚到一辆正在进站的火车上。





调焦转场

曝光渐过，曝光渐欠
Overexpose Fade, Underexpose Fade

这是使曝光量随着时间推移逐渐改变的两种实验性技巧。曝光量控制着电影影像的亮度。当曝光过度时，影像看上去很苍白；而曝光不足时，由于影像过暗，细节难以分辨。

曝光渐过指的是使画面逐渐曝光过度。这种技巧通常用来表现一种启迪的感觉，或者是表现某些重要的事情即将发生变化。

曝光渐欠指的是使画面逐渐曝光不足。它能够预示不祥之兆或者表达出沮丧之感。

在影片《华尔街》(*Wall Street*, 1997)中，我们既看到了曝光渐过技巧，也看到了曝光渐欠技巧。

曝光渐过，曝光渐欠

天花板旋转
Ceiling Twist

天花板旋转是通过旋转摄影机实现的，这种技巧用在需要强调某些有趣的事物的时候。被摄主体通常是某种天花板。在旋转的时候，摄影机也可以朝着这个物体做推进或拉远的运动以强化运动的程度。

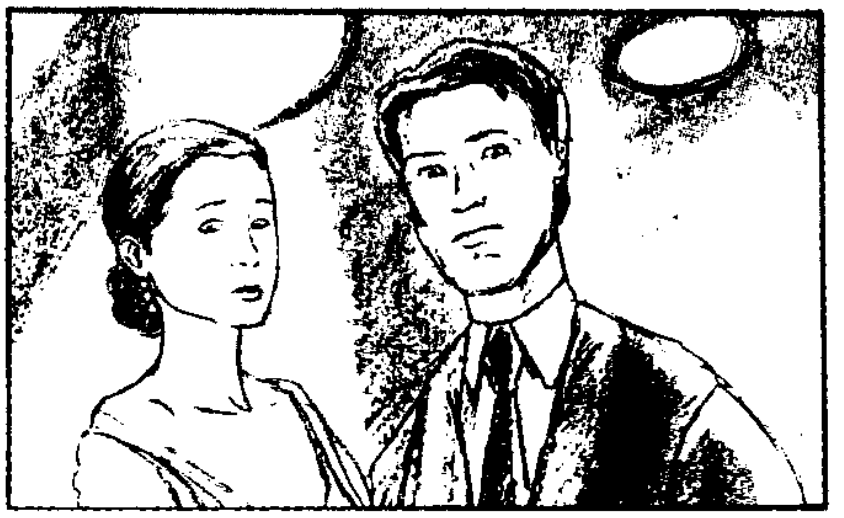
天花板本身看上去因缺少变化而显得有点乏味。在某些程度上，天花板旋转技巧给简单地向上看某个物体增加了更多的趣味，旋转的活力使得镜头效果得以改观。

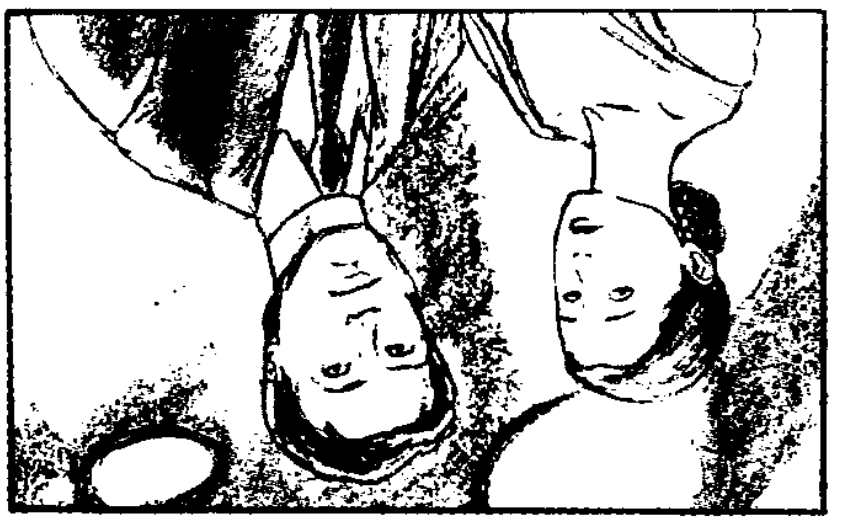
在科波拉（Coppola）拍摄的影片《吸血僵尸惊情四百年》(*Dracula*, 1992)的结尾，摄影机从带有绘画的天花板拉出并旋转。在影片《泰坦尼克号》的结尾，摄影机仰拍半球形的玻璃天花板并旋转。在影片《逍遥骑士》中，摄影机仰拍带有绘画的天花板并旋转。

天花板旋转

颠倒拍摄
Flip Over

摄影机不仅能够倾斜拍摄、摇摄、架在升降机上、装在移动车上以及旋转着拍摄，而且还能颠倒拍摄。颠倒拍摄以正常视点开始，以上下颠倒的画面结束，反之亦然。





颠倒拍摄

在影片《现代启示录》(*Apocalypse Now: Redux*,1979)中，马丁·辛(Martin Sheen)被库兹的士兵抓住了，摄影机使用了颠倒拍摄技巧来突出他的困惑和无助。在《歌剧院》中，当影片中的人物在通风管中爬行的时候使用了颠倒拍摄技巧。在影片《恐怖角》(*Cape Fear*,1991)中，在德尼罗被倒吊的段落使用了颠倒拍摄。在影片《火星任务》(*Mission to Mars*,2000)中，当一名宇航员飘过飞船上的一扇窗户的时候，使用了颠倒拍摄技巧。在影片《情枭的黎明》中，卡利托被枪击后观众看到的是他的主观视点。之后摄影机进行了颠倒拍摄并从他的主观视点中跳出，揭示出他正躺在一张轮床上。

在影片《巴比笼》(*Papillon*,1973)中，史蒂夫·麦奎因(Steve McQueen)在沿着梦中铺设的走廊跑下去时使用了颠倒拍摄。

在影片《铁皮鼓》(*The Tin Drum*,1979)中，在奥斯卡尔出生及其父死去的时刻都使用了颠倒拍摄。在影片《2001 太空漫游》中，颠倒拍摄技巧突出了太空中的失重状态，摄影机开始是颠倒着拍摄的，画面中的飞船女乘务员看起来像是站在“天花板”上，最后又将画面再一次颠倒过来。

摇晃的角度
Shifting Angle

摇晃的角度与倾斜的地平线技巧有关。使用倾斜的地平线技巧时，摄影机总是保持在特定的倾斜角度上。而使用摇晃的角度时，摄影机是在不停地改变着角度，产生一种眩晕的视觉效果，摄影机会持续地运动同时来回摇晃。

在影片《不可撤消》中，令人失去方向感的旋转和摇晃的角度都被用上了。山姆·雷米(Sam Raimi)在其作品中频繁地使用变焦和摇晃的角度，例如影片《鬼玩人3：魔界英豪》。

在影片《天生杀人狂》中，摇晃的角度的使用为影片增添了不可思议的动感活力。不过，如果你容易头晕的话，这种技巧可能会使你感觉不舒服。在最初版《危险关系》(*Dangerous Liaisons*, 1988)临近片尾的部分，当摄影机推向女情人的特写时，画面从平稳的角度变为倾斜。观众在影片《危情羔羊》(*Raising Cain*, 1992)中也多次感受到了这种技巧。

摇晃的角度

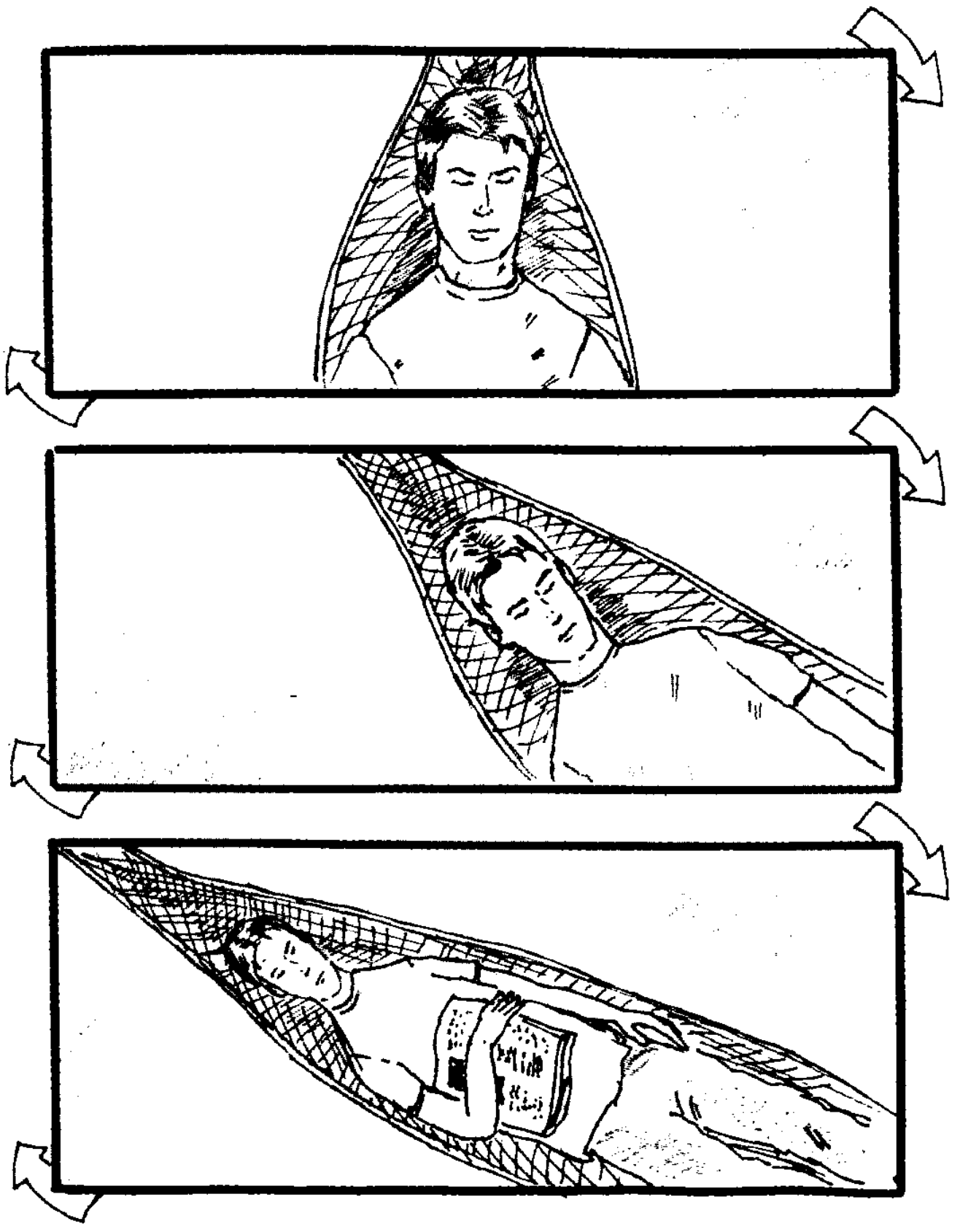
俯视旋转
Sleepover

使用俯视旋转的技巧时，摄影机会直接摆放在人物的正上方，以类似鸟瞰的角度进行拍摄。摄影机缓慢地旋转，在旋转的同时也可做上升或下降的运动，这种旋转可用于转场或者渐黑。

当剧中角色在睡觉、处于无意识状态或者躺着的时候，经常会使用俯视旋转技巧。

在影片《摇滚校园》(*The School of Rock*,2003)中，杰克·布莱克(*Jack Black*)在床上躺了一个漫漫长夜之后，我们看到了俯视旋转。

观看影片《四个房间》(*Four Rooms*,1995)——当侍者被击晕时，使用了俯视旋转技巧。在影片《蝙蝠侠》中可以看到摄影机从上方拍摄小丑尸体的那个镜头。在影片《泰坦尼克号》接近尾声时，摄影机从上方拍摄罗丝在木筏上的躯体，并且缓慢地旋转。



俯视旋转

练习

• 用便携式摄像机或者电视摄影机进行实验。

看看通过倾斜、旋转或者颠倒摄像机能拍摄出什么效果。如果没有摄像机，可以用硬纸板剪裁出一个取景器，使用它来想象这些技巧的变化。

• 使用扫视技巧描述你的镜头中的物体。

以不同方式对一件物体进行扫视：从上至下，从左至右……扫视技巧的起始画面与最终画面如何影响观众？如果从一名女演员的脸部扫视到其脚部，观众得到的观影感受会不同于从其脚部扫视到脸部。

• 试着快速移动摄影机，使画面变模糊。

尝试不同的焦距段，看看会带来怎样的画面效果。

• 使用散焦、曝光过度或者曝光不足的影像的益处。

学习如何利用这些瑕疵来强化一个镜头的情绪特征。

exercises step 6

step 7 剪接技巧

Editing Techniques

一部电影在拍摄结束之后，前期拍摄告一段落，影片进入后期制作阶段。在这期间，电影剪接师要用几周或几个月的时间，把从导演处取来所有的拍摄素材剪接在一起，制作成一部影片。此外，音乐、音效和其他需要添加的效果会被添加到最终的拷贝中。

剪接是蒙太奇的精髓。没有剪接，一部影片更像是一部长的纪录片，而没有真正的电影体验。剪接控制着一场戏的节奏——节拍。技艺高超的剪接师有能力从一大堆素材中，剪接出精彩的东西来。

电影剪接师有非常多的工具来对影片进行处理。他们可以在数字非线性编辑系统进行数字化的剪接；他们有调控画面色彩的工具，还能为影片添加叠化、渐隐、渐显、字幕和转场效果；他们能够与为影片添加数字特效的专业公司合作，以提升影片的真实感。在剪接阶段，有数量众多的电影技巧会被普遍使用。

剪接提示

如果你自己拥有一台苹果电脑，Final Cut Pro 软件是剪接短片或独立电影的一种非常好的手段。Avid 公司也提供了数字剪接软件，但是 Avid 系统的高端版本价格非常昂贵。如果你正在制定预算，不要忘记将你为编辑机房配置的硬盘、电缆、备份媒介，甚至监视器的价格因素全都包括进去。其他的开销还包括使用音乐的授权费用和为影片购买字幕字体及音效的费用。

如果你有兴趣使自己的短片或长片变得更有生气，Adobe After Effects 是一款非常容易上手的软件，它能为你的影像添加复杂的分层动画。

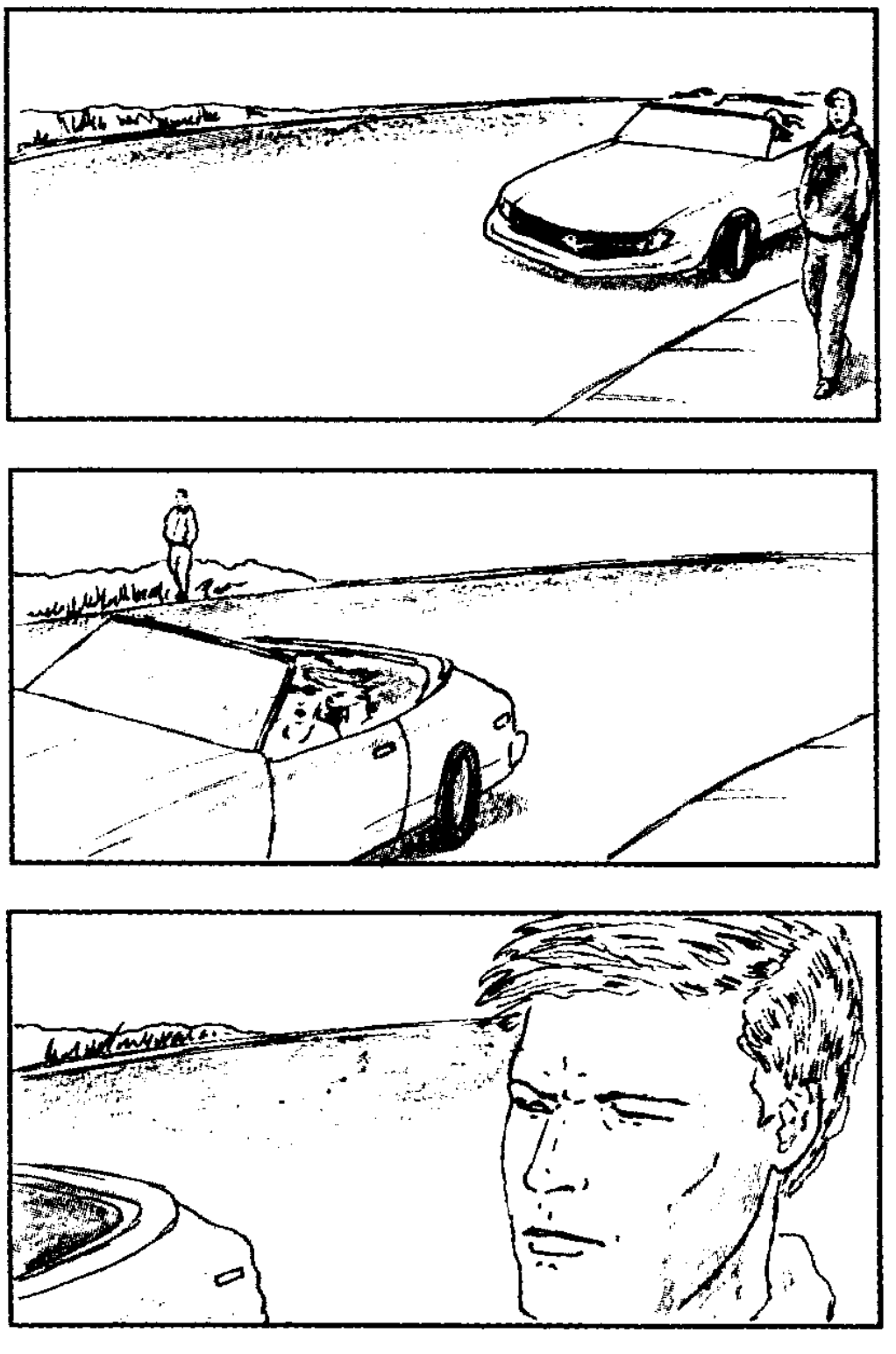
跳切
Jump Cut

在大多数影片中，导演和剪接师都会尽力使观众看不出剪接痕迹。他们会把一个动作发生的时间作为剪接点、把一个角色的视线移动作为剪接点，还会使用场景切换技巧（详情见“场景切换”技巧）。另一种剪辑技巧是确保每个剪接处的角度和景别的变化都十分明显，避免观众误以为这只是场景的一次“抖动”而已。

然而导演们不必让每一次剪接都墨守成规；他们可以运用跳切技巧——即每一次剪接都不是无缝连接的。例如，在一场戏中，角色本身没有移动，但是，在银幕上却是从一处突然跳到了另一处，这次跳切就会引起观众的注意。

在影片《再见爱丽斯》(*Alice Doesn't Live Here Anymore*，1974)中，当人们找到并拉出一张床时画面进行了跳切。

在影片《破浪》中，许多次时空的微妙跳转都使用了跳切。在戈达尔的影片《筋疲力尽》(*Breathless*，1960)中，对话段落进行了时空的跳转。



跳切

匹配剪接
Match Cut

匹配剪接是“跳切”的反义词。为了使观众不注意到剪接点，匹配剪接会让一个画面到另一个画面的转换尽可能的合乎逻辑。

这种剪接最常用的手法就是顺着动作进行剪接。动作从前一个镜头开始，在第二个镜头结束，中间有一个剪接点。由于观众把注意力都集中在了动作上，而没有注意到影片的剪接，这个剪接点几乎是看不出来的。

另一种匹配剪接的方式是顺着视线进行剪接。当演员把视线转移到某件事物上时，画面就切入到一个新的影像上。这是一种非常自然的转换方式，因为我们会通过角色的眼睛去感受现场氛围。对于我们来说，当角色四处观望时，看到新事物是一件顺理成章的事。

通过改变每个剪接点前后镜头的角度和景别，会使匹配剪接技巧的效果得以改善，避免镜头的“跳跃”。

匹配剪接

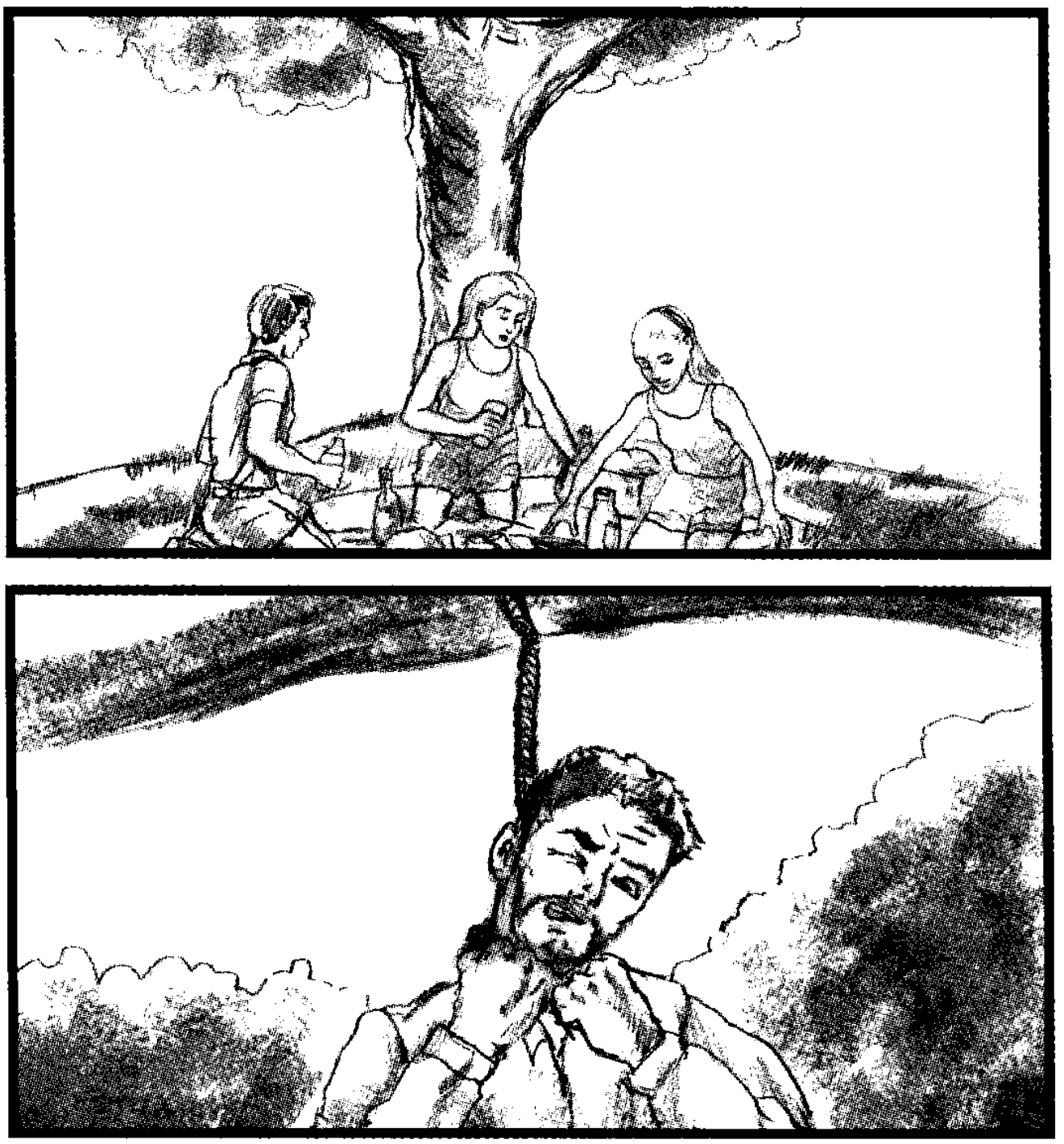
对立剪接，对立运动
Impact Cut, Impact Move

在两个画面的衔接中，对立剪接特别地强调了两者的对比、对立甚至是冲突。这种技巧使用了非正常的时空转换方式，常常用来刺激观众，使观众感到惊讶或是迷惑。

相同的效果还可以通过对立运动技巧来完成，对立运动技巧就是将摄影机从画面 A 移动到画面 B，两个画面有明显的对比，其内在的冲突由此产生。换句话说，观众要是注意到了这种冲突，导演的意图也就实现了。

在影片《处女泉》中，一个小男孩突然闯进了特写画面，这个突如其来的运动以及构图的唐突改变即是一个对立运动。在影片《西北偏北》中，可以看到一个对立运动的镜头。加里·格兰特召唤侍者时，镜头迅速向右移动到正在监视着他的两个人身上。

在影片《狂野之爱》中，亚当·桑德勒(Adam Sandler)看到路边摆放着的一架风琴时，场景是非常寂静安宁的，而当他最终决定把这件乐器带走时，使用了一个对立剪接——在这一瞬间，一辆大型货车恰好驶过。

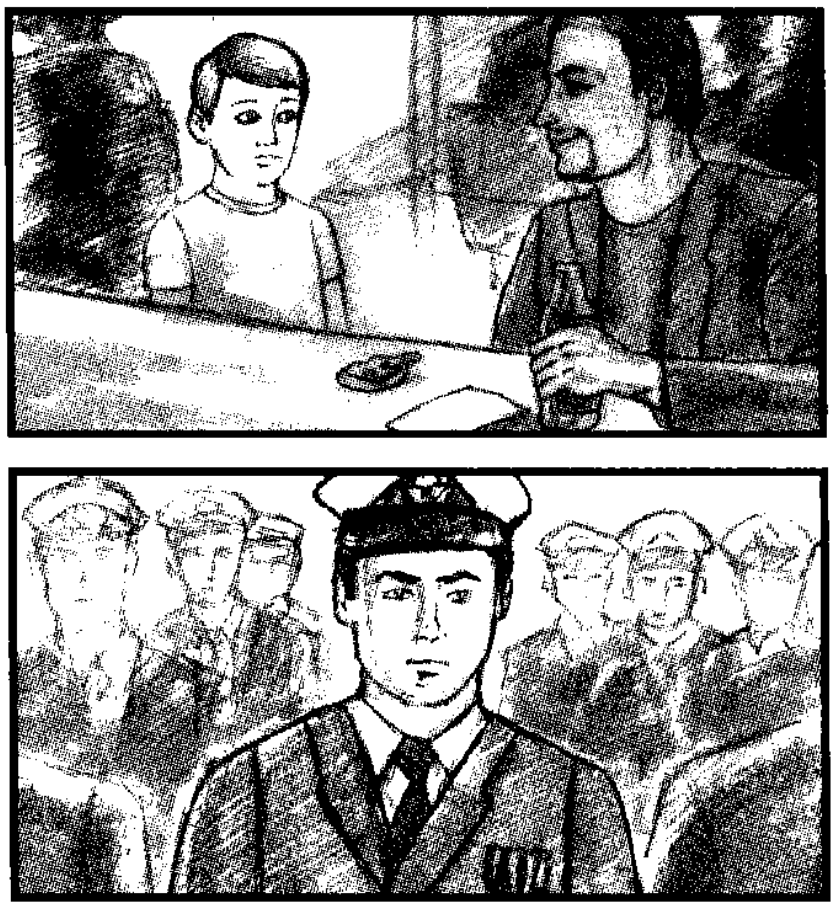


对立剪接

主题剪接，主题运动
Thematic Cut, Thematic Move

主题剪接是在两个画面的衔接中特别地强调两者主题的和谐、延续，或者前后两个画面之间要表达的想法有相似的特性。这种过渡常常让我们能够很有逻辑地从头到尾看一个故事。

主题运动同主题剪接有相似的之处。通过移动摄影机，从第一个画面到另一个和前者主题相关联的类似画面，即创造了两场戏之间的顺畅转场。另外，第二个画面也可以增加更多的细节，或者揭示出对第一个画面的补充信息。



主题剪接

在影片《无间行者》(*The Departed*, 2006)中，观众首先看到马特·达蒙(Matt Damon)所饰演角色的儿童时期，这时影片通过主题剪接技巧顺畅地揭示了这个角色成年后的状态，以及目前在警察学校里的状况。在影片《2001 太空漫游》中，首先是类人猿向天上扔了一块骨头，接着，画面便剪接到了一艘在外太空遨游的飞船。这里要表达的主题是，历经数千年对于工具(骨头)的探索导致了太空飞行的可能性。

在影片《西北偏北》中，加里·格兰特先是使一个女人脱离了危险，然后，画面剪接到了加里·格兰特和她上床了。在影片《阿波罗 13 号》(*Apollo 13*, 1995)中，镜头从一位(在执行太空飞行任务中的)宇航员紧张不安地叫喊切到了另一位(不在执行太空飞行任务中的)宇航员沮丧的脸部。在影片《冷血》(*In Cold Blood*, 1967)也使用了主题剪接技巧，在一个犯罪活动的段落，罪犯们做一件事 A，房主就做一件类似的事情 A2，如此循环 B、B2，C、C2。这种罪犯和受害者的类比动作在两者之间创造出一种有趣的联系。

在影片《呼喊与细语》(*Cries and Whispers*, 1972)中，摄影机从一个为逝去的女儿进行祷告的女人移动到了空空的摇篮上。

潜意识剪接
Subliminal Cut

潜意识剪接是一种非常快速的剪接方式。影片从一个画面剪接到另一个新的、有冲击力的影像，之后再切回到原来的画面。这新的画面仅仅持续几格，观众只能瞥到一眼。

这种技巧能产生一种心理作用，能够激发观众潜意识中的某些东西，但并不让它浮现到意识层面上。

在影片《搏击俱乐部》(*Fight Club*，1999)中，潜意识剪接被用来颠覆所讲述的故事，或者使我们感到不适。

影片《驱魔人》中，当卡拉斯神父的母亲死去之后，使用了潜意识剪接，让他看到了死神的脸。在影片《杀出个黎明》(*From Dusk Till Dawn*，1996) 中，潜意识剪接是为了揭示而不是展示一场血腥的杀戮。在影片《黑衣新娘》中，当朱莉到达了第二个受害者的公寓门口时，运用了潜意识剪接。

在影片《毕业生》中，罗宾逊太太试图用身体勾引本杰明的时候，使用了潜意识剪接。在影片《逍遥骑士》中，车手们在睡梦中被袭击时，多次使用了潜意识剪接。

潜意识剪接

交叉剪接
Cross Cut

交叉剪接是在两个不同场景的镜头之间来回切换。通常，这两个场景发生的是不同的事情，但是却是发生在同一个时间内的。摄影机在这两个场景之间切换，以不同的视点向我们展示场景之间的关系，强化事件的戏剧冲突。在很多时候，交叉剪接技巧是为了构建戏剧的张力和悬念。

让交叉剪接更具风格化的一种有趣的处理方式是，在拍摄其中一个场景时，改变摄影机的拍摄速度。将一个场景拍摄成慢动作，而另一个场景按正常速度拍摄。这种方式会使交叉剪接更有戏剧性和趣味性。

在影片《英雄本色》(*A Better Tomorrow*，1986)中，吴宇森来回切换着两个镜头，一个是杀手接近目标的慢动作镜头，另一个是以正常速度拍摄的浑然不知地坐在桌前的这些受害者的镜头。在这部影片里，许多枪战段落都是在交战双方之间来回切换的。

在影片《洛奇》(*Rocky*，1976)中，用交叉剪接技巧对比了洛奇与舷阿艳波颈罗·克涧里德不同的训练方式。在影片《蝙蝠侠》中，镜头在跳舞的小丑和打斗的蝙蝠侠之间来回切换。在影片《黄金三镖客》中，摄影机在行进中的士兵、正在装配枪支的克林特·伊斯特伍德和正在靠近的杀手之间交叉剪接。

交叉剪接
Cross Cut

交叉剪接

step 1
step 2
step 3
step 4
step 5
step 6
step 7
step 8

场景切换 / 特写变换
Cutaway

场景切换/特写变换是影片剪辑过程中惯用的技巧，借以掩饰穿帮或将(观众的)注意力集中到有趣的事物上。这是一种简单的剪接方式，可以从主镜头切到场景中的一个被摄物体(例如一件道具)，这个被摄物体可以被当作“胶水”，将两个不便顺畅组接在一起的片段粘合起来。

剪接师可以按这样的顺序组接影片：片段 1，场景切换/特写变换镜头，片段 2。由于画面切换到了一个起媒介作用的被摄体上，这样我们便会觉得这两个片段之间的过渡是很自然的。

场景切换/特写变换镜头也可以起到突出场景中的影像、物体和人物的作用。

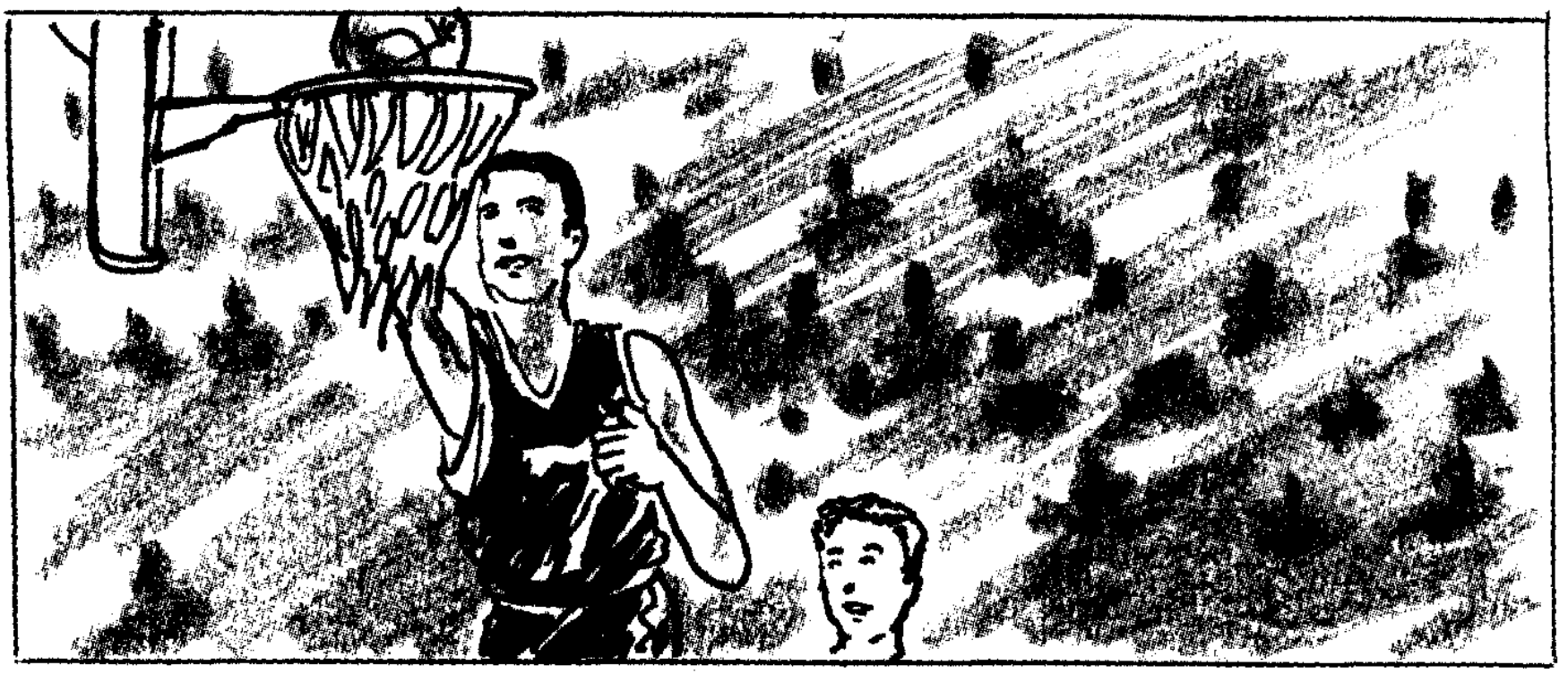
插入

定格
Freeze Frame

说起来相当简单，定格这种技巧就是将单一的画格内容连续播放，创造出一个凝固了的影像效果。这项技巧最常见的用途是将影片结束在或高深莫测，或令人动情的气氛中。

在影片《无仁义之战》在处理时间过渡时，常常使用伴有画外音叙述的静帧画格。当歹徒们被枪杀身亡时，也使用了定格技巧。

定格的技巧还使用在影片《虎豹小霸王》(*Butch Cassidy and the Sundance Kid*，1969)、《400击》(*400 Blows*，1959)、《灵异入侵》(*Child's Play*，1988)、《日落黄沙》和《洛奇》的结尾部分。影片《堤》(*La Jetée*，1962)几乎完全由定格技巧拍摄的画面组成。在影片《好家伙》、《舞国英雄》和《战略高手》(*Out of Sight*，1998)中，为追求某种效果，定格技巧偶有使用。



定格

视点剪接
look At

视点剪接起始于眼睛正看着画外的某个地方的人物；之后，画面切换到人物所注视的目标上；接着，再切回到人物，看他的反应。

视点剪接是关于电影蒙太奇的一个有趣的图解。虽然人物与他所注视的目标可能是在相隔数百英里的地方分别拍摄的，但是观众会感觉这两个元素存在于相同的物理空间中。对于这种技巧，电影元素的排列顺序是不可忽略的。通过人物的反应和所注视的目标之间的镜头转换，场景的情感意义发生了改变。

例如：我们首先看到一名男子驾车向前行驶，他正兴高采烈地向车窗外看着，这时画面切到了路边遭遇严重车祸的汽车，这时再切回这名男子，展现他那带有同情的表情。

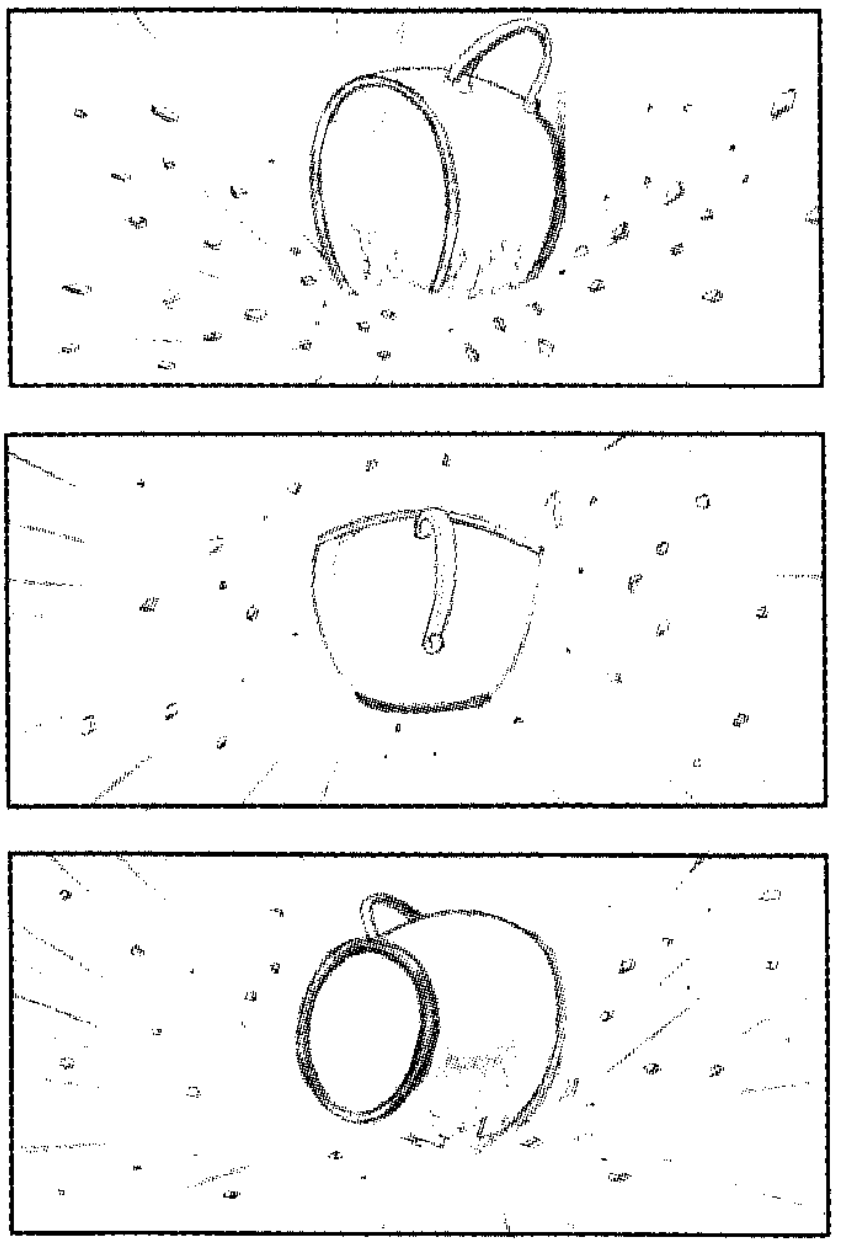
如果我们颠倒这组镜头的顺序，把结局改成这样：一个男人非常悲伤，在他看到了一个惨烈的撞车事故之后，他变得高兴了起来——这种组合可能给观众的印象是，这个男人幸灾乐祸，拿他人的痛苦开心。由此看出，镜头的组接是一件很有趣的事，因为画面本身并未改变——只是它的呈现顺序有所不同。

视点剪接

多重抓取
Multi-Take

多重抓取是指让一个单一的动作从不同的角度和距离重复拍摄几遍。通常，观众看到的同一动作大约要重复 2 至 3 次，用以增加镜头的戏剧性效果。

在一部电影中，当重要的或决定性的动作出现时，多采用多重抓取的方式。如果没有这种技巧，这个动作可能发生得非常迅速，甚至于观众没注意到就过去了，解决这个问题的另一种办法是将它拍摄成慢动作，但是多重抓取的技巧提供了一个更有效的选择。



多重抓取

在影片《非常嫌疑犯》(*The Usual Suspects*, 1995)中，一只咖啡杯落向地面并摔碎的镜头反复呈现。在影片《喋血双雄》(*The Killer*, 1989)中，吴宇森用多重抓取技巧展现了一个杀手拔枪的动作。在《金钱本色》中，球杆击中台球的动作是从几个不同的角度重复呈现的，以强化这个动作。

许多武打影片使用这种技巧来强化打斗场面中的拳打脚踢。在影片《愤怒》(*The Fury*, 1978)的结尾处，用多重抓取展现了卡索维茨(Cassavetes)身体的爆炸。在《终结者 2:审判日》中，终结者摧毁邪恶终结者凝固的躯体的场景使用了多条拍摄。在影片《毕业生》中，当本杰明转身看罗宾逊夫人时，也用了这种手段。

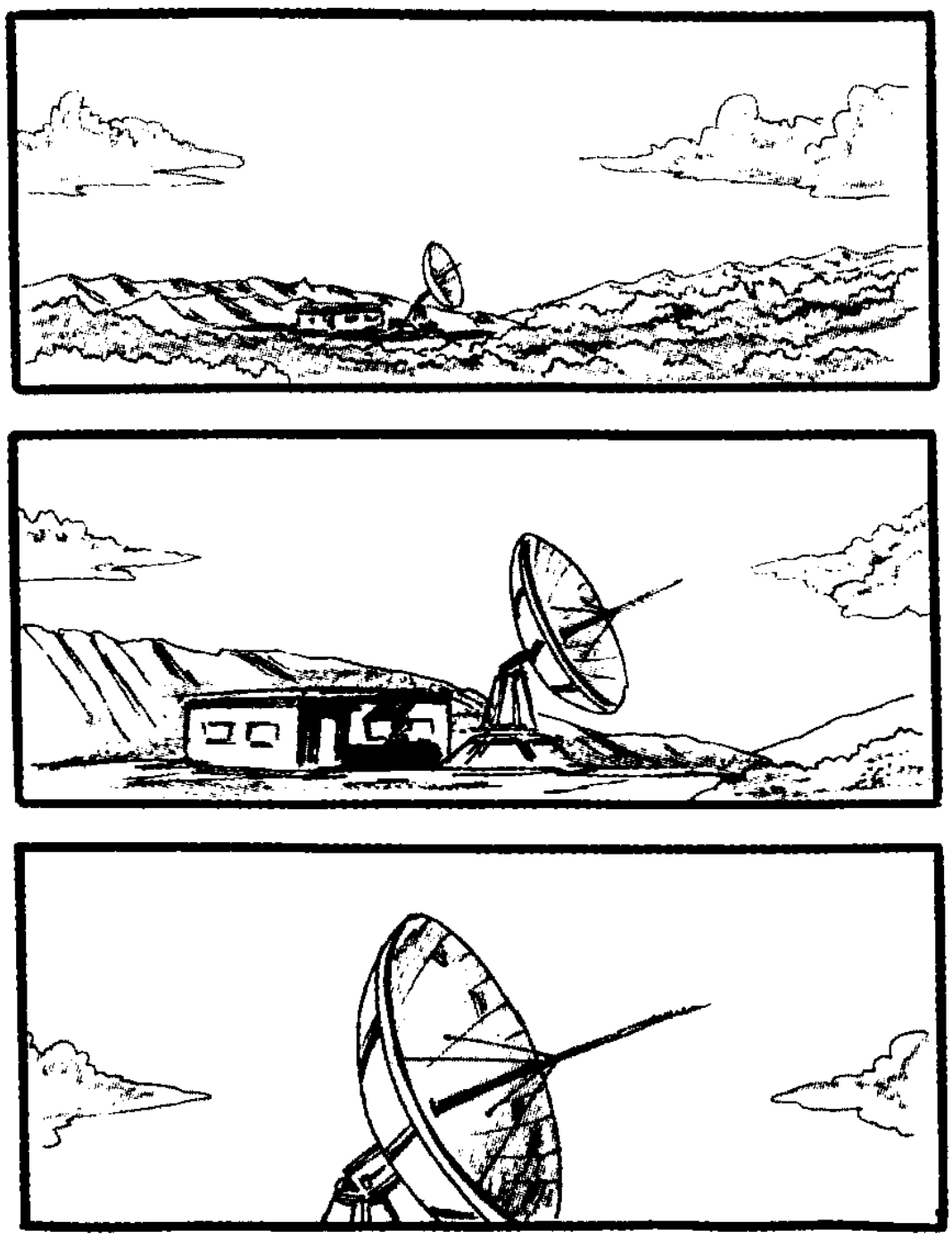
跳切式变焦推
Cut Zoom In

跳切式变焦推是一种强化静态镜头中某部分的技巧。使用这种技巧时，通常要分为三个阶段：从很广的远景镜头、到全景镜头、再到中景镜头。每个镜头的景别可以作相应的变化，但其基本原则是，每切一次，摄影机就会朝着它正在拍摄的主体突然地向前“跳跃”一下。为了让这种效果不那么生硬，在使用这种手法的过程中摄影机的变焦速度可以放慢些。

在使用这项技巧时，两段式的跳切式变焦推也是经常采用的，它与三段式并没有什么截然不同之处。两段式的跳切式变焦推是从远景镜头切到特写镜头。

在影片《虎胆龙威2》(*Die Hard 2*, 1990)中，导演雷尼.哈林(Renny Harlin)将跳切式变焦推技巧用在了爆炸前的碟形卫星天线上。在影片《第五元素》中，随着佐格说出他的姓名，导演吕克·贝松(Luc Besson)将跳切式变焦推的技巧运用在展现佐格总部的镜头上。

在《妮基塔》中，当妮基塔打开浴室的一扇窗口准备暗杀时，出现了一个两段式的跳切式变焦推技巧，强调了她的动作。在《2001太空漫游》中，摄影机对哈尔的眼睛做了跳切式变焦推。



跳切式变焦推

跳切式变焦拉
Cut Zoom Out

跳切式变焦拉和跳切式变焦推正好相反。不是向着被摄体跳近，而是每切一次，摄影机就离被摄体更远一些。

跳切式变焦拉的一个范例片段是这样的：从特写镜头到全景镜头，再到很广的远景镜头（定场镜头）。通常，由跳切式变焦拉拍摄的镜头比跳切式变焦推所拍的被摄体距离要远一些。

这个技巧最常见的用途是，显示出观众可以看到多远的景物或可以听到多远的声音。如果听到了非常响亮的声音时，第一个镜头画面显示出声源所在，紧接着画面变焦拉回到远一些的地方（观众还能听到声音），最后画面切向几个街区或几英里之外的位置，在这个距离，声音仍然可以听到。

在影片《脱胎换骨》中，画面从站在桌旁凝思的男子跳切式变焦拉出。在电影《凶线》（*Blow Out*，1981）中，跳切式变焦拉用来表现约翰·特拉沃尔塔（John Travolta）搜索声音来源的动作。

在《黑客帝国》的结尾，运用跳切式变焦拉的技巧从城市向四周蔓延开来。

跳切式变焦拉

蒙太奇段落
Montage Sequence

蒙太奇段落就是一个具体的蒙太奇段落的子集，许多电影中都含有这样的段落，常常配合音乐进行。在没有对白的情况下，蒙太奇段落通常巧妙地表达了时间的推移或事件的进展。这种技巧需要将许多不同的视觉影像组合起来，这些影像之间的转换（渐隐渐显，切换，叠化）可以对这些段落带来的情感冲击力产生十分显著的影响。

蒙太奇段落

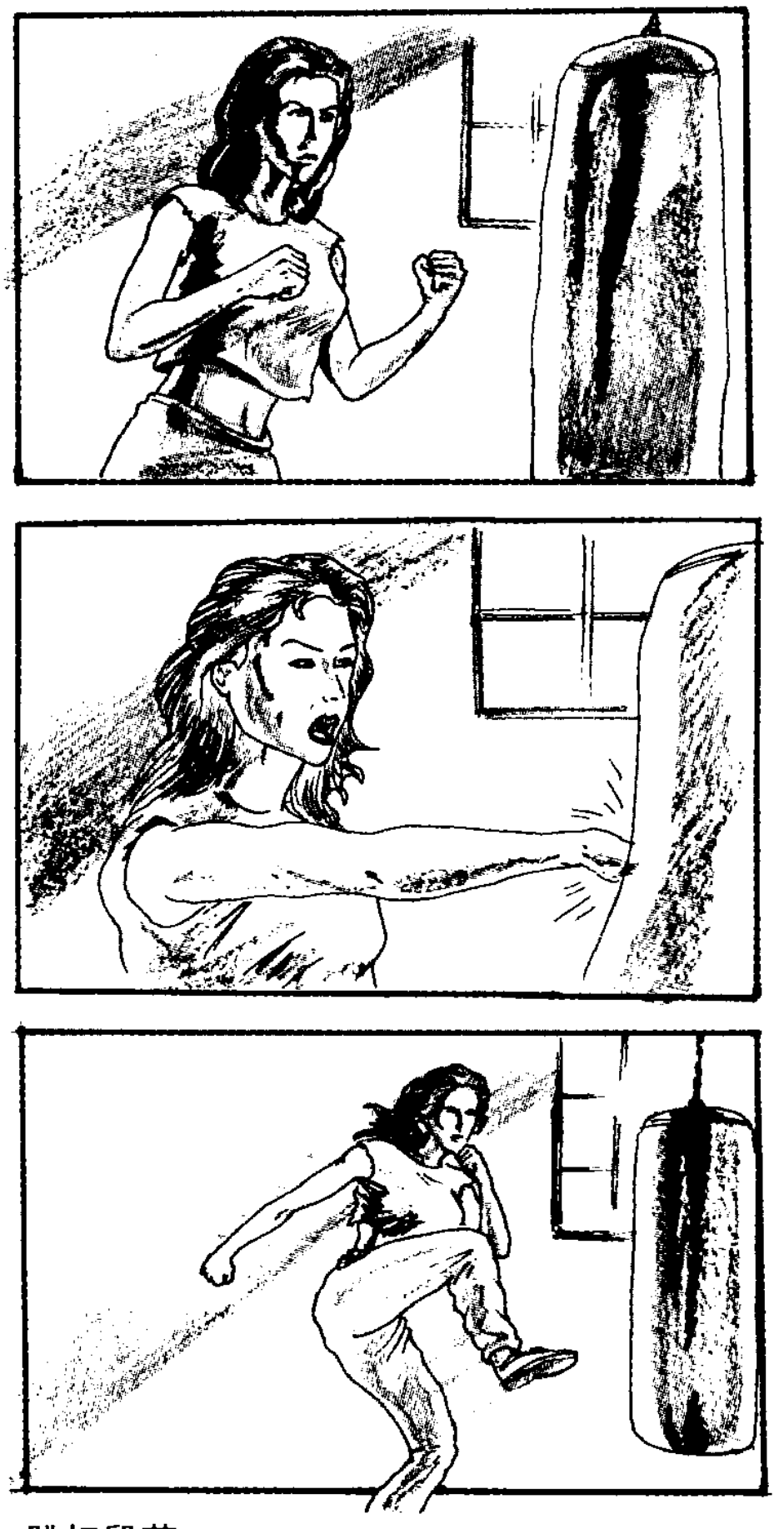
影片《纽约黑帮》在片尾用蒙太奇段落为我们展示了纽约市多年来的发展，每次在时间上的跳转都是靠叠化转换到下一个画面的。影片《闪电舞》（*Flashdance*，1983）中有相当多的蒙太奇段落。电影《电光骑士》（*The Electric Horseman*，1979）以蒙太奇段落开篇，揭示了主人公职业生涯渐渐地衰败。

在电影《洛奇》中，一个蒙太奇段落显示了洛奇为即将到来的大战而受训。电视剧《纽约重案组》（*NYPD Blue*，1993）的片头用了一个蒙太奇段落带出了关于纽约的定场镜头。影片《虎豹小霸王》里有一段自行车骑行的蒙太奇段落。影片《变种 *DNA*》（*Mimic*，1997）的开头，蒙太奇段落以淡入淡出的方式呈现影像，显现出一种让人胆寒的不祥之兆。在《逍遥骑士》中，几个蒙太奇段落展示了驾车穿越乡村的人们。

跳切段落
Jump Cut Sequence

跳切段落是蒙太奇段落中的一种特有类型，用于展示发生在很短时间内的类似的动作。它与其他蒙太奇段落的区别是，在跳切段落中，摄影机是聚焦在一个特定的场景或人物上，并用跳切的手法创作出这个段落。画面在特写镜头和远景镜头之间切换，每个镜头的拍摄角度略微有所变化。跳切给人物的动作增添了活力。

在影片《惊唇劫》(*Kiss the Girls*，1997)中，跳切段落展示了艾什莉·贾德(Ashley Judd)的跆拳道训练。在影片《性、谎言和录像带》(*Sex, Lies, and Videotape*，1989)中，有一个跳切段落揭示了格雷厄姆是怎样毁掉了自己收集的录像带的过程。



跳切段落

分割画面
Split Screen

分割画面指的是在银幕上有两个单独的片段同时放映。例如:画面从中间分隔开来，使一个影像出现在左边，另一个影像出现在右边。

银幕上的画面可以被分割成两半、四分之一、或分割成导演需要的任意比例。

在影片《当哈里遇见萨莉》和《钓金龟》(*Indiscreet*,1958)中,两对情侣打电话的段落，都使用了分割画面的技巧。在影片《魔女嘉丽》(*Carrie*,1976)的结尾处,分割画面的技巧展示了地狱般的舞会灾难。

分割画面

附加画面
Sub-Clip

附加画面与“画中画”的视觉效果相似，拥有高端电视机的人有过这样的观影经验。附加画面帮助人们不用插入技巧就可以看到另一组新的画面。

附加画面方法是在主画面的局部嵌入一个新画面，而非相互切换。这种技巧通常展现一些与主画面相关联的信息，比如人物正看着的物体。

在影片《人间大浩劫》(*The Andromeda Strain*，1971)中，当科研人员进入小镇，挨家挨户地寻找幸存者时，影片的主画面展现的是他们进入每间屋内搜寻的场景，嵌入的附加画面展示了屋内损毁的尸体。

在《K.O. 雷霆一击》(*Knock Off*，1998)中，附加画面用在了当尚格·云顿查看一箱打开的货物时。在《水牛城66》(*Buffalo 66*，1998)中，比利怀念他的童年时，附加画面中出现他儿时玩耍的片段。

附加画面

叠印
Superimpose

叠印是在一个镜头中添加另一个辅助的影像。这种技巧是通过在原画面上覆盖一个半透明状的第二层影像来实现的。

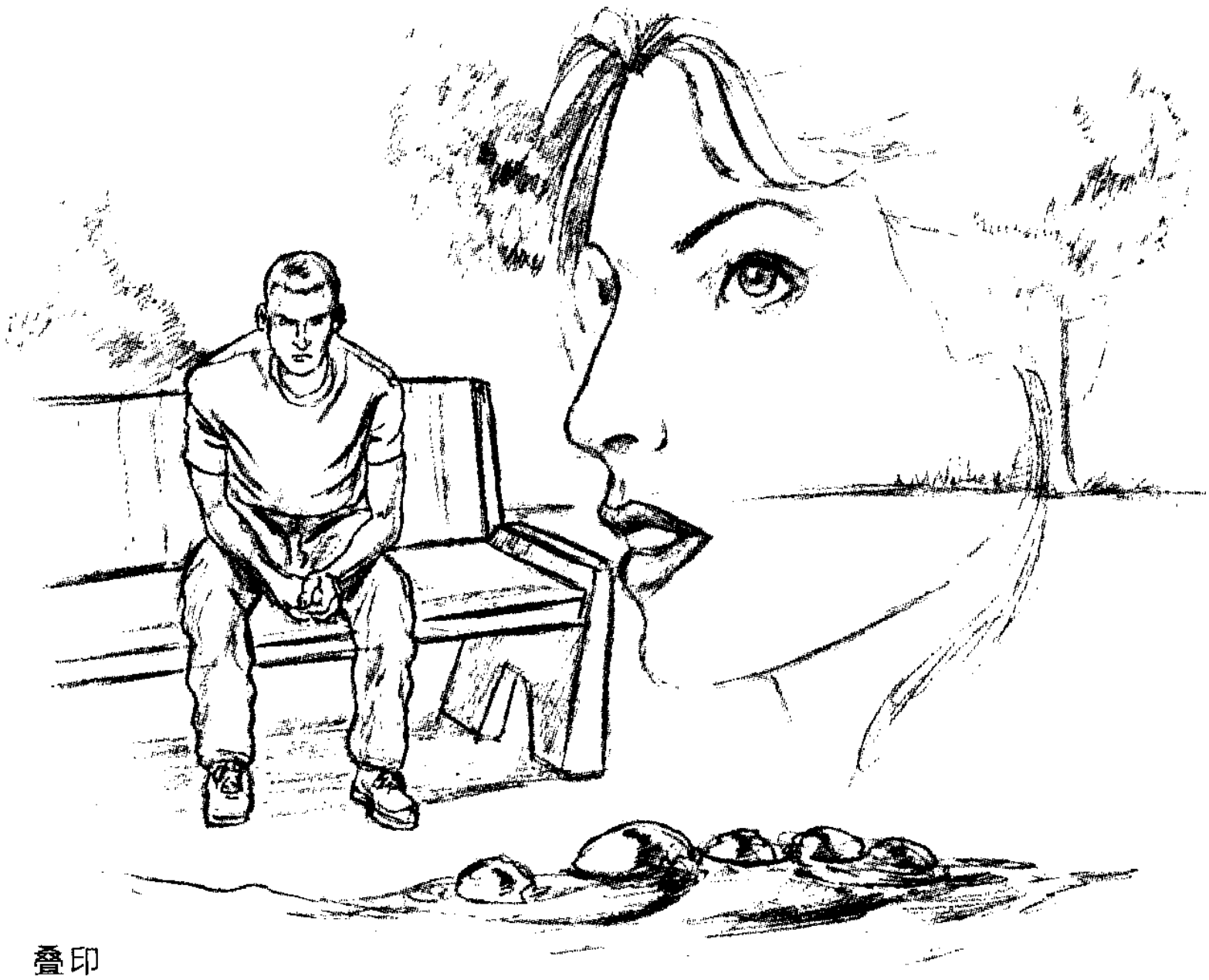
画面中的第二层影像起到了烘托影片气氛的作用。例如:如果导演想要表现一个人物正在回忆被遗忘很久的情人时,情人的特写镜头就会叠印在画面中。

在影片《上海小姐》中,将一个带有破碎玻璃的窗格与原画面进行叠加,借以表明一场车祸的发生。在影片《江湖浪子》(*The Hustler*,1961)中,观众的反应被叠印在一场紧张的台球比赛的画面上。

在影片《战国英豪》(*The Hidden Fortress*,1958)中,通过叠印将月牙形的旗帜与悲伤的秋月公主叠加在了一起。

在影片《飞越美人谷》(*Beyond the Valley of the Dolls*,1970)中,随着剧中人物坐在车内唱着歌旅行的画面的出现,他们行进的地图画面与之叠印在了一起。在影片《七年之痒》(*Seven Year Itch*,1955)中,男主角有一大段对妻子的独白,而妻子坐在藤椅上织毛衣的影像正是通过叠印的手法来表现的。当玛丽莲·梦露(Marilyn Monroe)来到房门口时,影片再次运用了叠印技巧。

影片《铁皮鼓》运用叠印的方法将小男孩猛击鼓的画面与他刚出生时的镜头叠印在了一起。



叠印

填充，揭示画面
Fill, Reveal Frame

填充、揭示画面让导演可以在观众不经意间完成镜头的切换，在一部影片中这种技巧可以用来创造时空的跳转。

假设一台摄影机正在移动，它可能会从一面墙的前面移过，抑或从一些能够遮挡摄影机视线的其他物体前面移过。如果它所移过的这个物体足够暗，此时导演就可以捉弄一下观众——将此镜头切换到另一个从不同的深色物体上移过的镜头。这样的剪接效果是显而易见的，观众可能不会意识到这中间的变化，除非他们一直保持全神贯注。

这种技巧的另一个变化是让某个人或物从摄影机前移过，由于物体经过摄影机时会挡住光线，这时观众不会注意到这个剪接是何时将画面带到了与此前完全不同的场景。在此物体移出镜头之时，接着便揭示出这个新的场景。

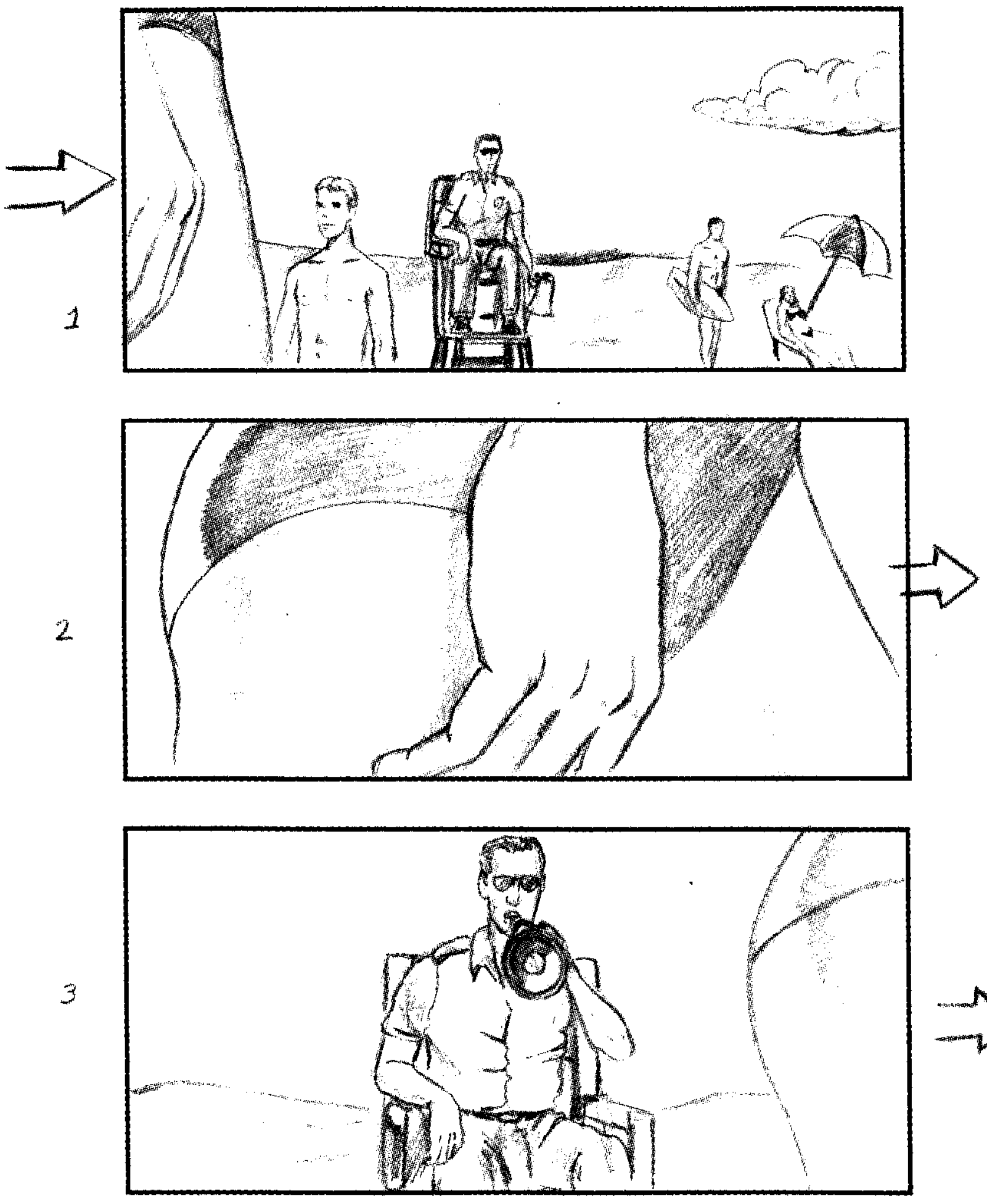
影片《绳索》全片多次运用了填充、揭示画面，掩盖了一些本来存在的剪接点。

填充，揭示画面

过人，揭示画面
Walk, Reveal Frame

过人，揭示画面是一个很巧妙的镜头转换技巧。它由一个演员从摄影机前走过开始，当演员走过摄影机镜头时，观众的视线会被部分遮挡，这让剪接师能够在观众不经意间接入一个新的镜头，而演员走开时，观众才会发现机位已经发生了变化。

在影片《大白鲨》中，在鲨鱼袭击海滨前就多次运用了此种技巧。在影片《非常嫌疑犯》中，当演员在摄影机前来回踱步时采用了这种技巧。



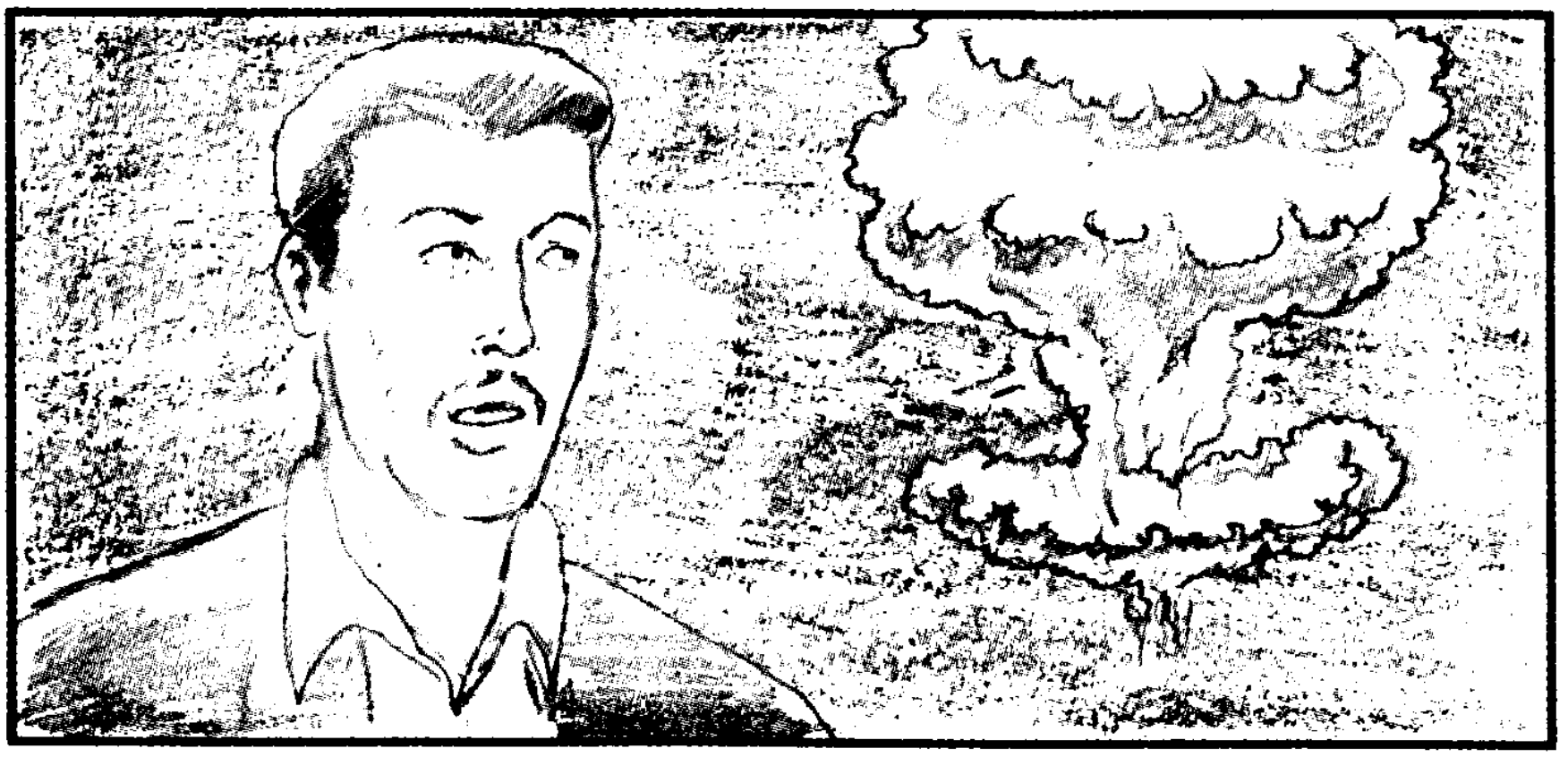
过人，揭示画面

拼贴
Collage

拼贴是将小的、活动的影像合成到画面中。这些拼贴上去的影像通常由可以升华故事的主题意境的影像组成。这些画面看上去仿佛是贴上去的一般，和在日常生活中的拼贴画相似。这种拼贴是在拍摄完成后的剪接阶段完成的。

在电影《弗里达》(*Frida*, 2002)中，弗里达和她的丈夫旅行时，他们旅行的活动影像被拼接到了明信片上。

在影片《艾德·伍德》中，艾德·伍德的想法是以拼贴元素的形式展现的。在影片《迷幻牛郎》(*Drugstore Cowboy*, 1989)中，各种随意的影像在画面上飘浮，模拟鲍勃因药物引致的精神恍惚。



拼贴

相机快照
Camera Snap

相机快照能给我们一个剧中人物通过相机镜头观看和拍摄照片时的视点。起初，我们在一定距离观看到的画面，都是以摄像机镜头的视点为准的。随着剧中角色按下相机快门，咔嚓一声掠过时，影像凝固，仿佛是将电影中的人或物拍摄到了照片上。短暂的停顿后，被摄体又开始运动，而后只要再按下快门，这一过程就会在再次出现。此技巧的一个变化是在画面被定格前出现一个闪光效果，用来模仿照相机的闪光灯。

在影片《末路狂花》中，当这两个女人自拍时就运用了此种技巧。

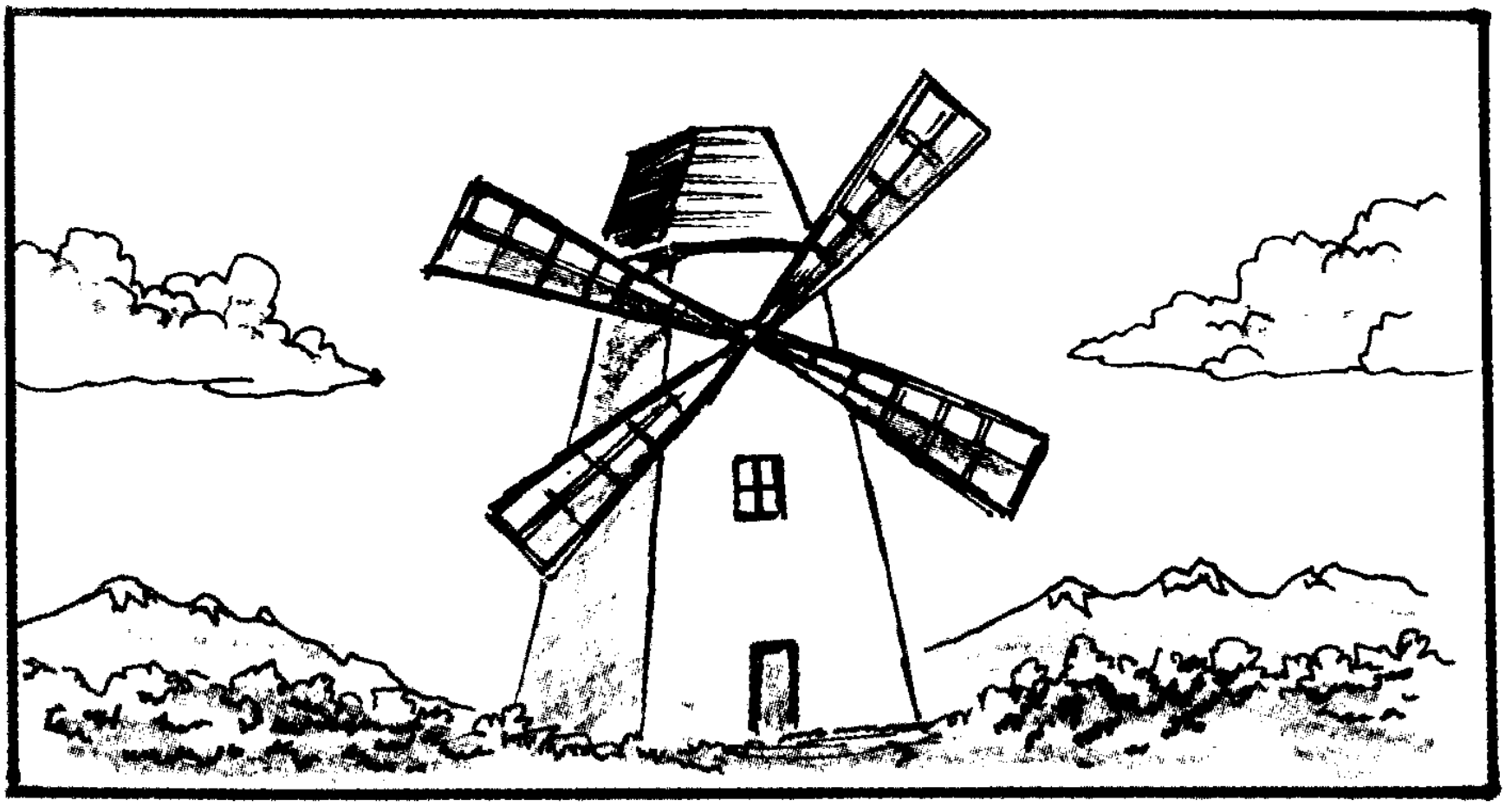
相机快照

由照片到场景
Photo to Scene

当剧中人物正在看一幅反映远方的静态图片或照片时，导演可以利用由照片到场景的技巧完成一次精巧的转场：先让照片充满画面，然后叠化到与照片对应的真实景物中，摄影机采用与照片几乎相同的角度和距离拍摄，使抽象的表达变成现实的表达。

在影片《足迹》(*Sleuth*，1972)中，我们首先看到一幅庄园的绘画，然后画面叠化到了庄园本身。

在影片《古灵侦探》(*Fletch*，1985)结尾处，从海滩的照片叠化到了以同样角度和距离现场拍摄的画面上。



由照片到场景

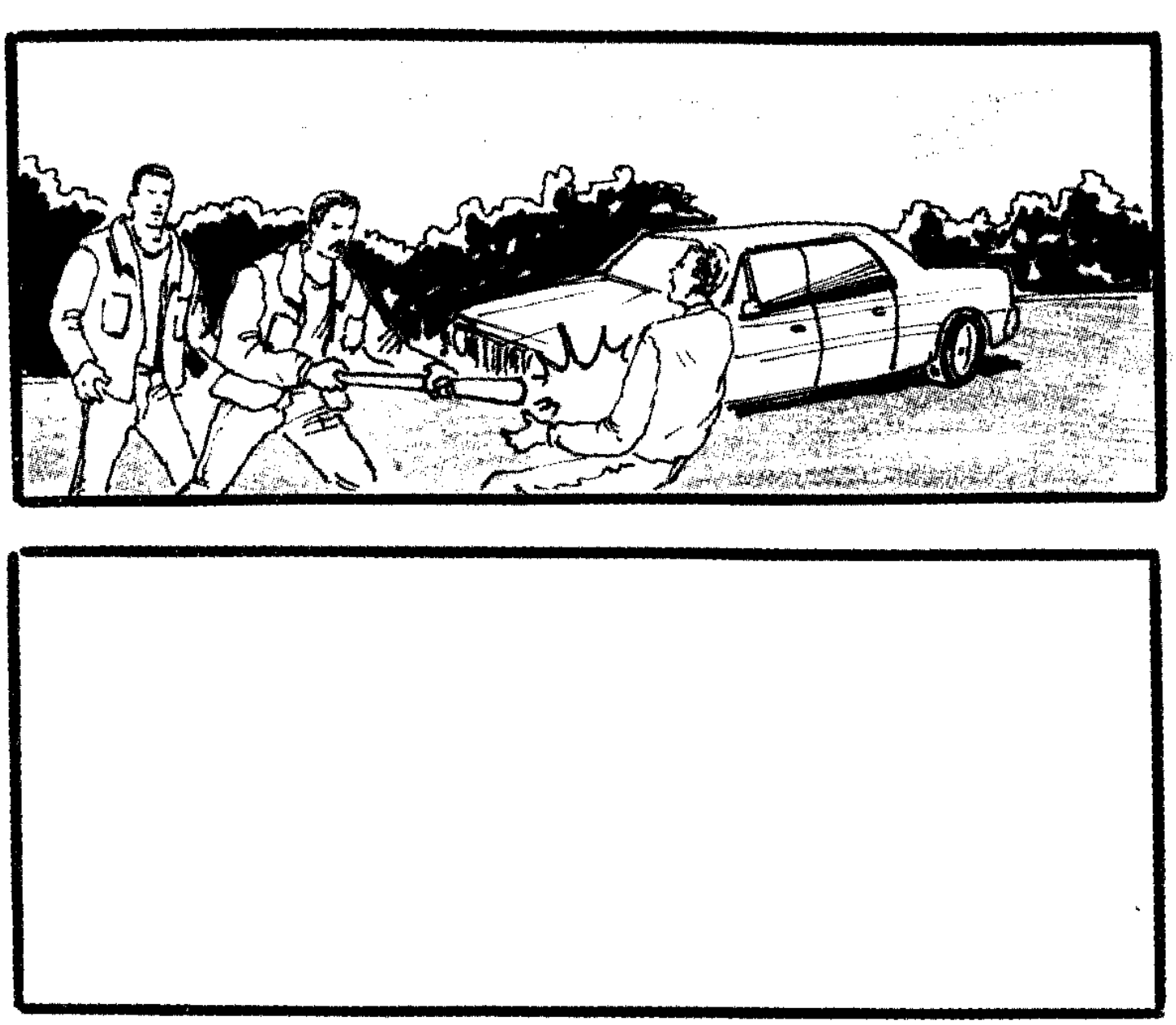
瞬白，闪切，闪跳切

Impact Flash, Flashed Cut, Flashed Jump Cut

瞬白类似于摄影灯泡发出的闪光，这种技术非常普遍地用在广告和 MV 影像上，用于强化画面的冲击力。

在闪切中，相机闪光灯发出白光，在闪光过程中，影片切换到不同的画面，在闪光灯熄灭后画面切换完成，新影像出现。

闪跳切与闪切相同，但是专门用来强化剪接中的跳跃的效果。



闪切

练习

- **剪接技巧实践。**

在过去，专业剪接系统的价格常常高达 100,000 美元甚至更多。但在今天，你只需花两三千美元（或许更少）便可以买到 Mac 或 PC 计算机用的专业级别的剪辑软件。如果拿不出这些钱，你也许可以报名参加一所拥有计算机实验室的本地学校或学院。当你拥有一个可以使用的剪辑系统时，将本章讲到的所有剪接技巧统统练习一番。

- **在“摄影机中”剪辑。**

这意味着不能在视频编辑器中剪辑镜头，你得按照影片的顺序拍摄。这是有点儿难度的技巧，要求你事先计划好每一件事，并且拍摄时不能犯任何错误。

- **观摩影片并关注其剪接节奏。**

影片的节奏该有多快？剪接师是怎样剪接的？是否有一定的剪接模式？剪接是如何对电影镜头产生影响的？想出你可能会采用的不同的剪接技巧，并试想结果会是什么样儿的。

- **为自己要制作的小短片写出分镜头剧本。**

分镜头剧本要列出当观众观看这部影片时呈现在银幕上的镜头列表。先学着想象出最终影片的风貌，然后再投入时间、精力和金钱来进行制作。

exercises step 7

step 8 其他技巧

Miscellaneous Techniques

有许多电影技巧放在哪一个清晰的类别中都不是很适合，但学习起来仍是很有趣的。这些“五花八门”的电影技巧就囊括在这一部分了。

电影中的现实
Cinematic Reality

电影的伟大之处就在于它给讲故事的人一种特殊的自由。电影人可以在影片中制作这样一些片段，这些片段和我们所认知的周围世界的现实性无关，和我们在这个世界上的经历的现实性无关。

电影中的现实是用来“突破”纯粹拍摄“真实生活”或“日常”事件的局限的技巧。当导演忽略自然科学，忽略逻辑性，或忽略因果关系时，他就可以创造出从影像、人物、剪接到故事各方面都是全新和独特的电影结构。

在影片《人人都说我爱你》(*Everyone Says I Love You*, 1996)中，一个舞者把他的舞伴举到了空中，而她毫不费力地漂浮着，在这里，重力法则被忽略了。在影片《单挑》(*He Got Game*, 1998)中，丹泽尔·华盛顿(Denzel Washington)在监狱的露天球场里打篮球，他把手里的球向空中一抛，这个球就魔术般地重新飞回到了剧中他的儿子进行训练的室内体育馆中。在影片《恐怖走廊》中，展现了一个男人想象出的室内的暴风雨。

在电影《老男孩》中，当剧中人因被监禁而抓狂时，蚂蚁在人物的脸上爬——蚂蚁不是真实的，是他想象中的，这一点观众能够看得出来。在电影《夹缝求生》(*Running with Scissors*, 2006)中，处于紧张性精神分裂症状态的人物想象着雪花从天花板飘落下来。在影片《谋杀绿脚趾》中，剧中人物杜德飞越洛杉矶，随后落入了他梦中的保龄球中。在《妙人奇迹》(*Being There*, 1979)的结尾，钱斯行走在水面上。在影片《来龙去脉》(*In & Out*, 1997)中，一盘名为“如何塑造男子汉”的录像带(中的人物)回应了主角的动作，这当然是不可能的。

在电影《八部半》中，一个人物所驾驶的汽车在交通堵塞中动弹不得，为了解决这个难题，他轻轻地飘了起来飞走了，摆脱了拥堵。

电影中的现实

慢动作、快动作、动作混合
Slow Motion, Fast Motion, Motion Mixer

改变摄影机的拍摄速度可以创造出超现实的效果。由超过每秒24格的速度拍摄，可以实现慢动作。慢动作使一个镜头的长度得以扩展，提升镜头的强度。对于慢速播放的动作，观众能有更多的时间细细品味看到的画面。作为另一种审美效果，可以通过“双倍画格”获得另一中慢动作效果，也就是说，镜头中的每一个画格要播放两次，用这项技巧制作的画面看起来明显不同于以每秒超过24格的速度拍摄的画面。

快动作正好相反，是由低于每秒24格的速度拍摄的，使银幕上的影像活动加速。这种技巧通常用于喜剧效果，或者是镜头“快进”的效果。有些导演会随时间推移改变拍摄的速度，其结果是慢动作、正常动作以及快动作在一个镜头中交替出现，以强化画面效果，我称其为动作混合。

在电影《非常时期》(*Harsh Times*，2005)中，当克里斯蒂安·贝尔(Christian Bale)被枪杀时，他的身体抽动后仰的镜头是个很长的慢动作。在《斯巴达300勇士》(*300*，2006)中，慢动作被反复使用，以延长镜头的时间长度，使其更像一本漫画书中的静帧画面。

以山姆·佩金法（Sam Peckinpah）、吴宇森和吕克·贝松为代表的导演们制作了许多动作片，在动作段落中，都加有慢动作镜头，以扩展其戏剧性效果。吴宇森在《英雄本色》、《喋血双雄》、《变脸》中都使用了慢动作技巧。在影片《杀手悲歌》(*El Mariachi*，1992)中，当一位墨西哥流浪乐手在键盘上独奏时则用了快动作。

在巴兹·鲁尔曼（Baz Luhrmann）的影片《罗密欧与朱丽叶》(*Romeo + Juliet*，1996)中，使用了动作混合技巧。在影片《金钱本色》打台球的那场戏中，快动作镜头和慢动作镜头双双出现。在影片《铁面无私》中，婴儿车失控向楼梯下方滑去的慢动作，强化了埃利奥特和众歹徒之间枪战的惊心动魄。在影片《邦妮和克莱德》(*Bonnie and Clyde*，1967)的结尾处，以慢动作技巧表现了男女主人公的死亡。

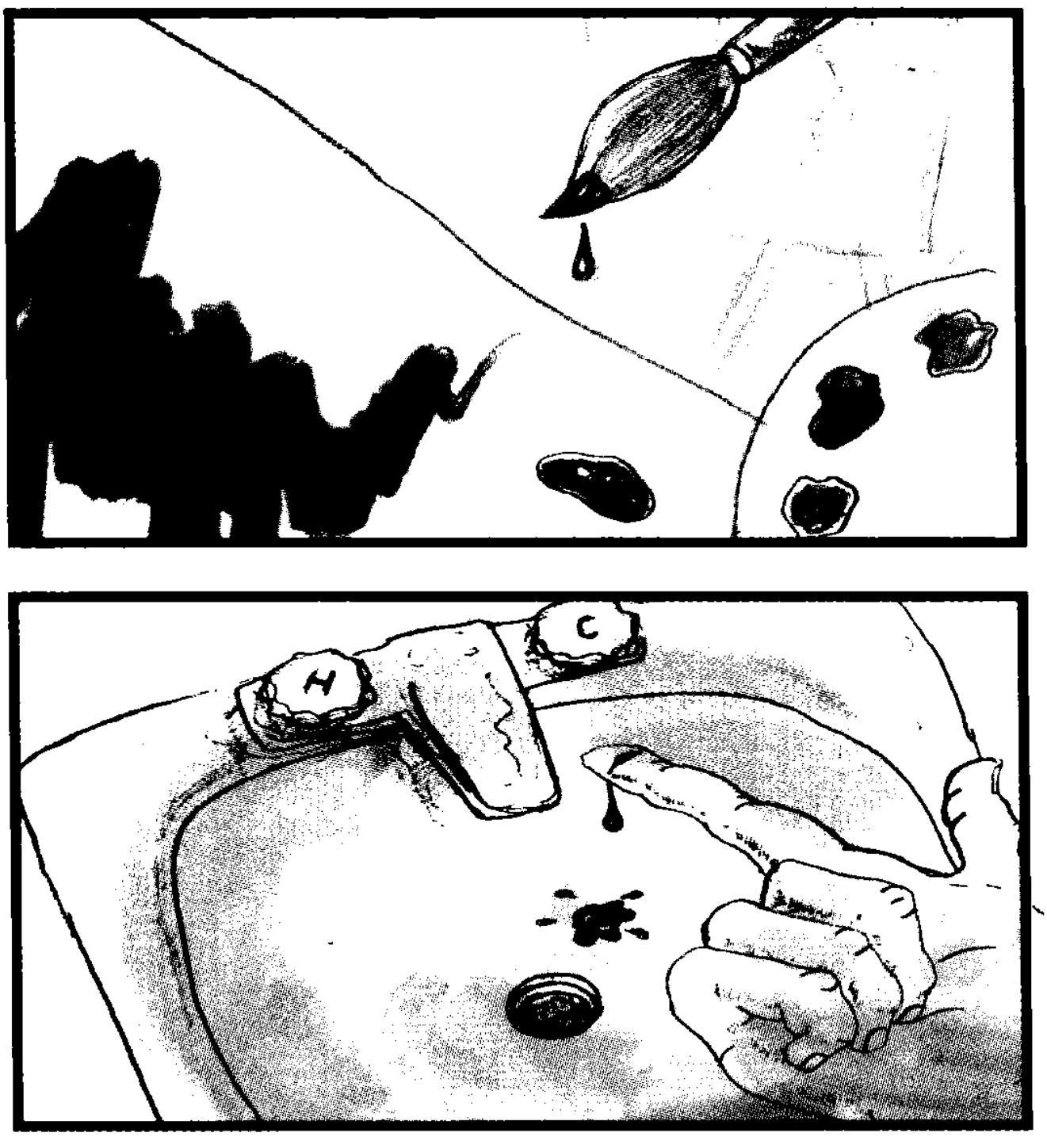
影像的匹配
Image Harmony

当一个影像段落要表达类似的想法或相同的概念时，可以用影像的匹配的方式来实现。这是一种非常有效的技巧，可以将发生在不同地点或时间点的影像在观众的脑海中关联起来。

影像的匹配还可以在一个单独的镜头中看到，（画面中）几个层面或数个影像相互和谐地并存。这种技巧也可用于显示两个角色之间的关联，抑或他们穿着同一品牌的鞋子，抑或他们（衣服）的颜色是匹配的。

在影片《弗里达》中，从两个类似的影像：血滴和从一支笔中滴出的墨水，可以看到影像的匹配。在《吹牛大王历险记》（*The Adventures of Baron Munchausen*，1988）中，刺杀男爵的刺客站在一尊骷髅雕像的背后守候着。

在影片《不知不觉爱上你》（*Addicted to Love*，1997）中，水先从一个淋浴间的喷头喷淋下来，接着画面便切到了在公共喷泉中玩耍的孩子们。在影片《冷血》的忏悔场景中，借助室外雨滴的映象制造出了顺着佩里脸上流下“泪”的画面，揭示他内心悲伤的状态。



影像的匹配

影像的不协调
Image Dissonance

当一个影像段落要表达彼此有明显差异的时候，适用影像的不协调来表达。

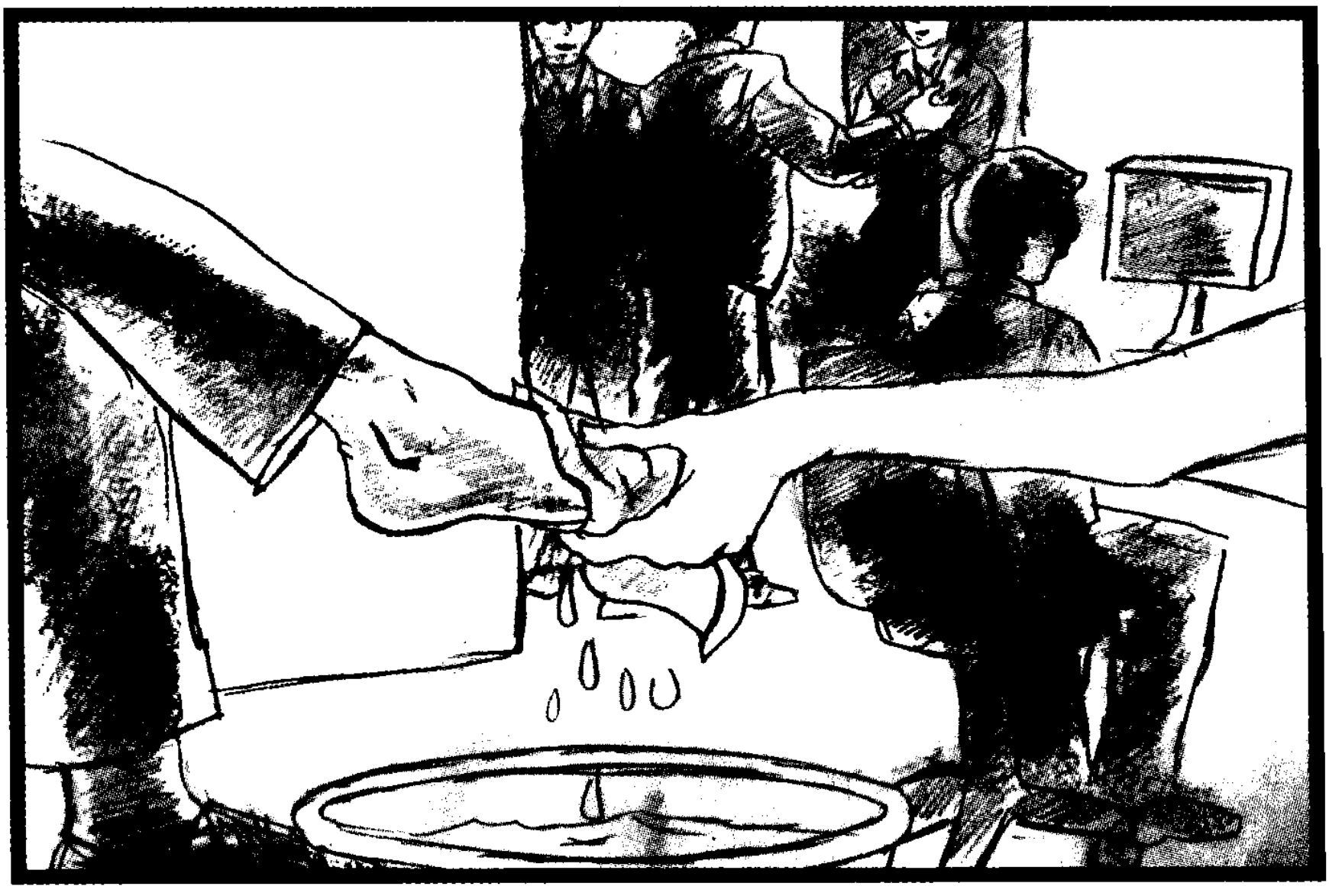
影像的不协调可以在影片中的场景、人物、或主题之间制造出非常明确清晰的差别。它可以很有效地让昏昏欲睡的观众振作起来，甚至提醒他们关注故事里的某个事件。

影像的不协调也可以用来展现人物和他们所处的环境之间的反差。

在电视系列片《红矮星号》(*Red Dwarf*, 1988)中，当一个男人在一个白领员工的办公室前面洗脚时，我们可以从画面中看到影像的不协调。在影片《我的舅舅》(*Mon Oncle*, 1958)中，一辆马车与现代建筑的形象构成了鲜明的反差。

在影片《赤裸之吻》(*The Naked Kiss*, 1964)中，我们首先看到的是一位美丽的妇人，接着她的头发(那是假发)被扯掉了，露出了她真实的秃头。这美感上的突然改变是影像的不协调的一个范例。

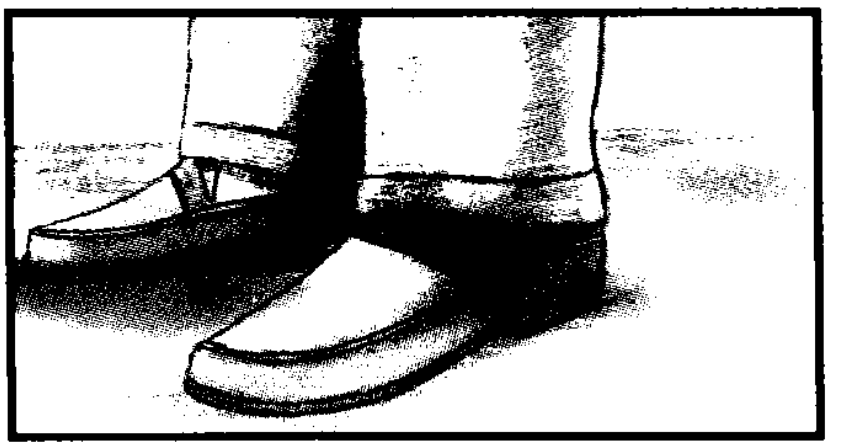
在影片《卡里加里博士的小屋》(*The Cabinet of Dr. Caligari*, 1920)中，室外呈现的是棱角分明的形状，与妇人房间中柔滑的圆形物形成了反差。

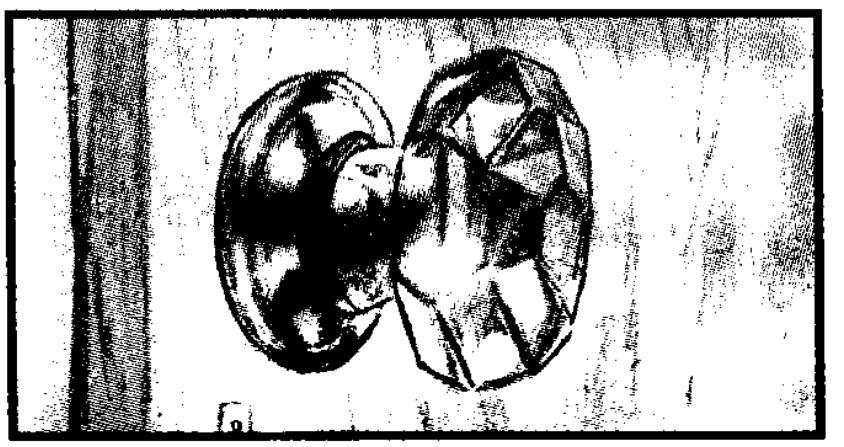


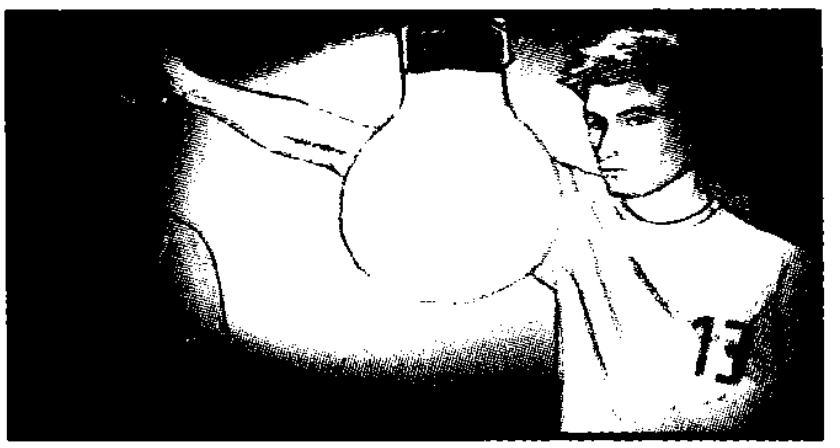
影像的不协调

影像符号
Icon

一个影像符号就是在故事中成为中心的或让人物栩栩如生的那么一个物体、一件道具，一件服装。这个物体本身在观众的脑海里就是活生生的。从本质上说，影像符号就是影片中的一个与“无生命的角色”相称的物体。







影像符号

在瑞典电影中，一个著名的影像符号是电影《第七封印》中的棋盘，这是男主人公与死神下棋用的棋盘。在影片《座头市》中，蜡烛是众所周知的影像符号，因为座头市总是炫耀他的盲武士刀劈蜡烛的技能。在影片《第六感》中，一个红色的门把手表明布鲁斯·威利斯(Bruce Willis)的房间是“禁止进入”或“已被封锁”的。电影《蝴蝶梦》中，也设有“禁止的门”这样的特写。在影片《奇幻人生》(*Stranger Than Fiction*，2006)中，这个故事中心的影像符号是哈罗德·克里克戴着的一个特殊的手表。

在《童魔》(*Spider*，2002)中，一个巨大的钢制建筑连接了故事的过去和现在。在影片《走出非洲》(*Out of Africa*，1985)中，一台留声机是古老记忆、爱情和一首熟悉的歌曲的象征。在影片《疤面煞星》中，一尊写有“世界是你们的”的巨型地球雕像是美国电影的象征。在影片《罗密欧与朱丽叶》中的一场在加油站发生的枪战中，一个标牌上标有“火上浇油”的字样。用在影片《百万杀人游戏》中的影像符号成了故事的中心点，在这部影片中，有一盏悬挂在天花板上的灯，当游戏者们被迫在地下室玩“死亡游戏”时，每当扣动扳机后，这盏灯就会亮起。

在电影《野草莓》中，一个没有指针的钟表象征着“时间没有任何意义”。在影片《黑帮龙虎斗》中，一顶独特的帽子在几个场景中出现过：森林中、桌子上、楼梯上。在影片《情枭的黎明》中，一个几度出现的“逃往天堂”的标志，表现出主人公内在的情感和焦虑。

在影片《铁窗喋血》中，手杖是那个虐待狂监狱长的标志。在电影《火烧摩天楼》(*The Towering Inferno*，1974)中，燃烧着的玩具娃娃象征着一个女孩的困境。在影片《黑色手铐》(*Tightrope*，1984)中，我们总是能够通过鞋子来识别那个杀手。

粒子
Particles

粒子是可以用来增加镜头的纵深感或丰富层次的一个简单技巧。粒子基本上是一些小物体(气球,羽毛,火花等)的集合,粒子与图层技术结合在一起是特别有用的。在背景或前景中添加粒子,能达到强化故事情节或区分各个空间层次的视觉效果。

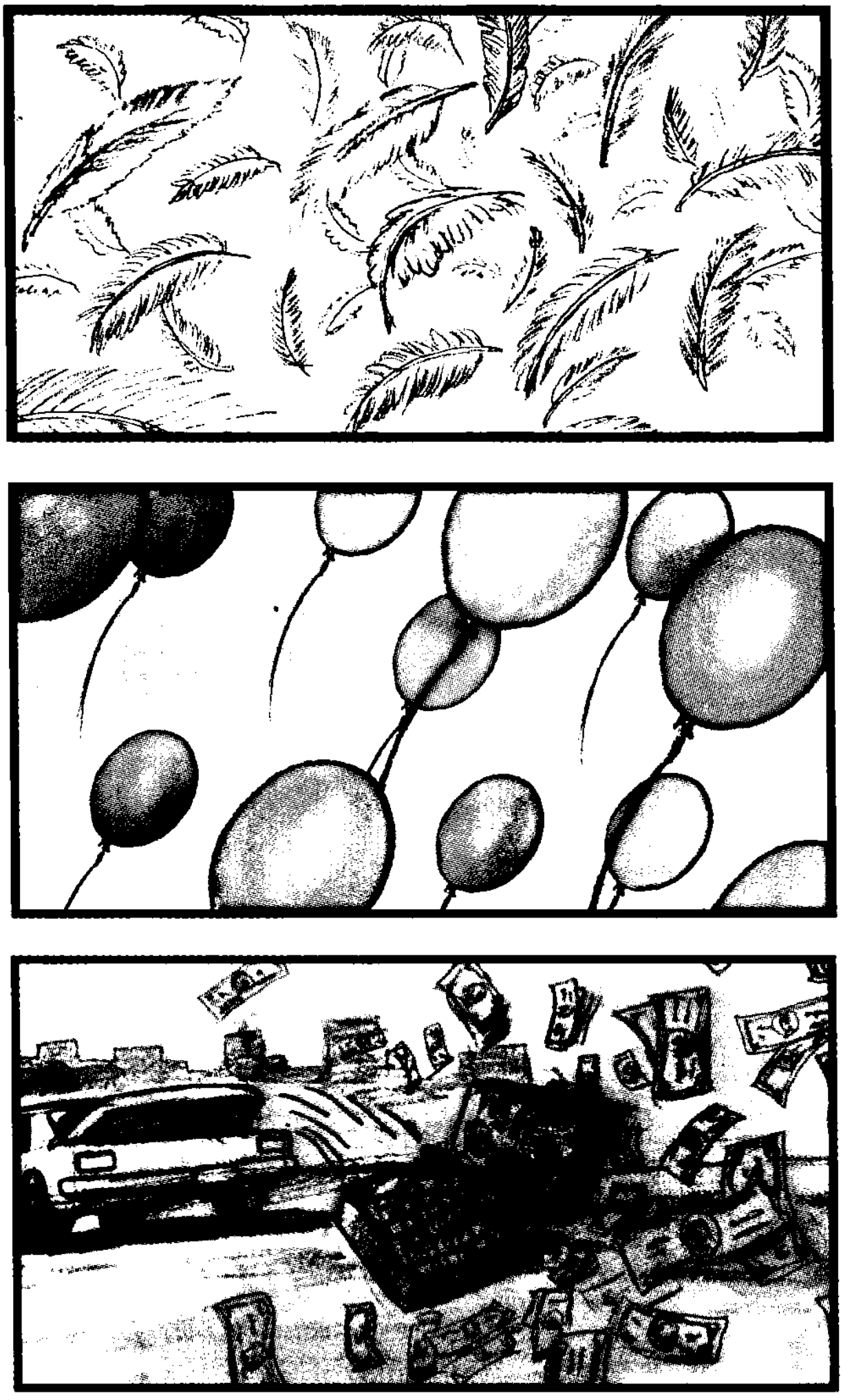
粒子系统是基于计算机生成图形(CGI)的一个基本术语,意指某些物体(火焰、云彩,烟雾)实际上是由许多小粒子(烟雾颗粒、水滴等等)组成的。因此,即使云看起来像一个实体,我们也视其为粒子的一种组合。

在影片《罗密欧与朱丽叶》中,当罗密欧到达晚会现场时,在马库修背后,烟花像阵雨一般从空中落下,在海滩的场景中也有烟花出现。在影片《卡比利亚之夜》(*Nights of Cabiria*,1957)中,卡比利亚站在伞下,那个场景因雨滴与她吐出的烟雾而形成的粒子效果而得以强化。在影片《处女泉》中,在小男孩遭到暴力袭击后,雪的粒子飘落在他的身上。在影片《亚瑟王》(*King Arthur*,2004)中,烟和雾大量使用在与撒克逊人的战斗中。在影片《纽约黑帮》的结尾,烟雾使决战的场景变得模糊。在影片《杀手》(*The Killing*,1956)中,大量的钞票在跑道上飞舞飘落。在影片《桃色公寓》(*The Apartment*,1960)中,当巴克斯特在长椅上睡觉时,落叶飘下。在电影《尼克松》(*Nixon*,1995)中,就职典礼现场上空气球飘舞。

在影片《魔法阵都市》(*Silent Mobius*,1991)中,丢弃的纸片充当了粒子的作用。在影片《鲁邦三世:卡里奥斯特罗之城》(*Lupin III: Castle of Cagliostro*,1979)中,从一辆汽车尾部飞出了大把大把的钞票。在电影《天降奇兵》(*The League of Extraordinary Gentlemen*,2003)的枪战段落,书页四处飞舞。在影片《枪神》(*Trigun*,1998)中可以看到碎冰块作为粒子。在影片《美国往事》中,一家工厂里羽毛飞扬。花瓣作为粒子出现在影片《水晶鞋与玫瑰花》(*The Slipper and the Rose*,1976)中。在影片《捉虫杀人事件》(*Crimewave*,1985)的一场戏中,当一个人物挥拳猛然砸下时,一盒火柴飞了起来。在影片《座头市》中,当剑客在海滩上决斗时,每一步都踢得沙土飞扬。

在电影《辣手神探追魂枪》(*The Enforcer*,1976)中,粒子的效果可以从被猎枪子弹轰开的挡风玻璃上看到。

粒子
Particles



粒子

step 1
step 2
step 3
step 4
step 5
step 6
step 7
step 8

角色群
Biomass

角色群是一个少有的概念。用这样一个概念可以将场景中的众多临时演员(可看作是与人同等大小的粒子)、动物、鸟类,或其他活着的、有呼吸的生命体都囊括其中。

角色群在引领观众的视线方面、在剥离层次与层次之间的关系方面,都是一个有用的工具,甚至可以用于强调人物的孤独(人群中孤独的一人)。

影片《灵异村庄》(*The Village*,2004)开始于这样的镜头,一个被人群遮挡在后面的人,正注视着墓地。在影片《荒岛余生》中,汤姆·汉克斯站在机场候机楼内,与此同时,接机及送机的人群守候在外面。在影片《夏夜的微笑》(*Smiles of a Summer Night*,1955)中,在伯爵夫人的身后,白色鸟群飞了起来。吴宇森以擅长在影片中使用角色群而闻名,他通常会在表现一个人物飞奔过门廊的同时,让一群鸽子以慢动作的形式从他附近飞过。

在影片《狼之时刻》中,男爵的城堡上有很多鸽子。在影片《青山翠谷》中,煤矿工人们聚集在一起,商讨对付老板压低工人工资的对策。在影片《阿尔及尔之战》中,当一个罪犯逃跑时,一群愤怒的人在后面追赶着。

在影片《杀手之吻》中,当主人公隐藏在一个时装模型工厂之时,一类"无生命"的角色群(塑料模特)出现了。在影片《阿拉伯的劳伦斯》(*Lawrence of Arabia*,1962)中,当一大群人散去后,剩下了一个人。在影片《白猎人,黑心肠》(*White Hunter Black Heart*,1990)中,后景中的人群是用来与前景中的特写形成对比的。在影片《西部浪子》中,枪战发生在关着一群牛的围栏旁。

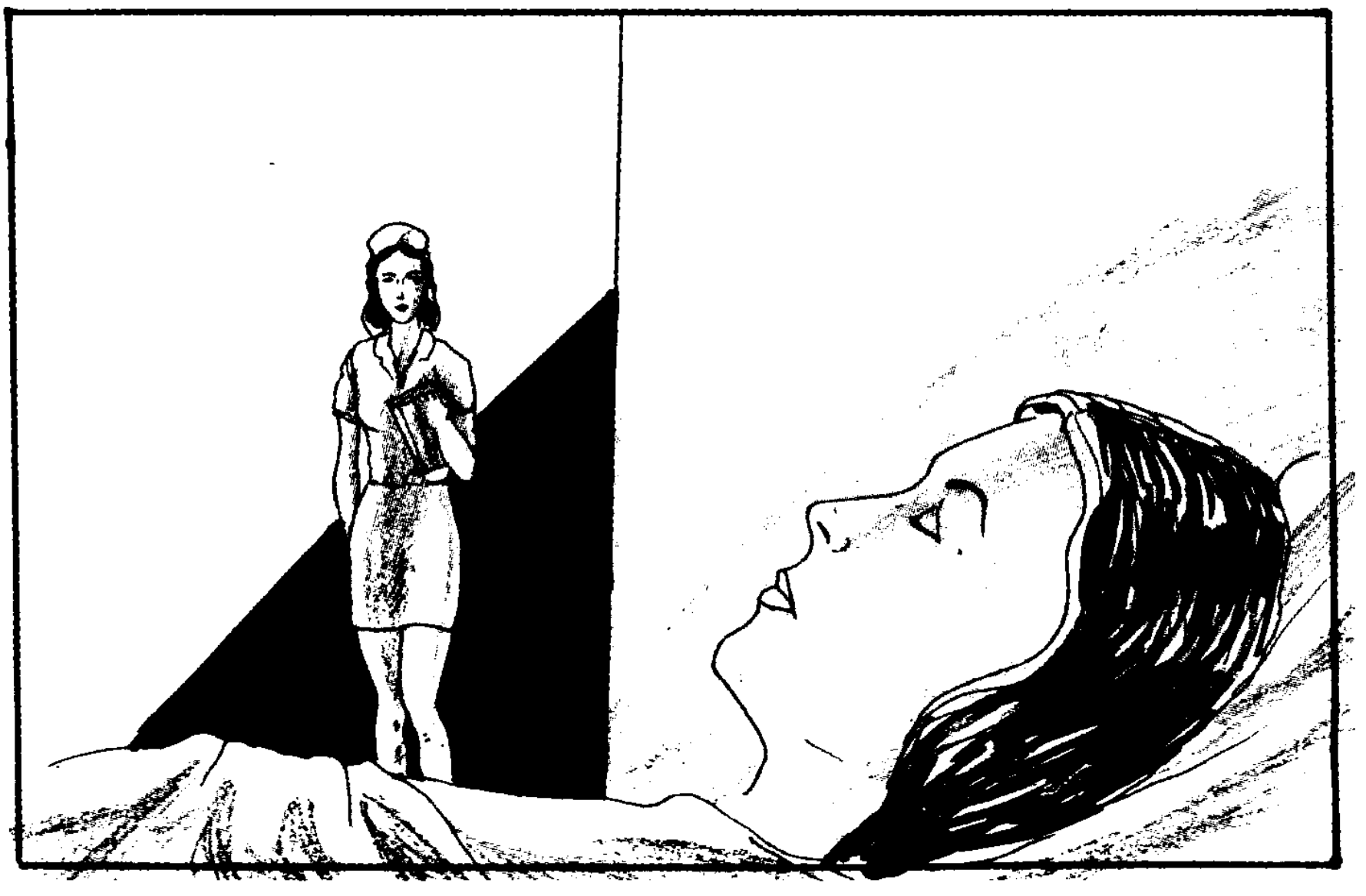
角色群

焦点的分裂
Split Focus

摄影机镜头就像我们的眼睛一样，能够把焦点聚集在某一场景中的物体上。当我们试图近距离注视某些物体时，都有这样的经历：如果我们的眼睛还没有调节好，离我们最近的物体的影像会是模糊的。摄影机可以通过拉近焦点消除这种模糊，使得前景物体变得清晰，而后景物体变模糊。

焦点的分裂依赖于一个叫做分场屈光度(split-field diopter)的装置来实现。屈光度在镜头两边分裂开两个焦点，它可以使镜头一边聚焦在远处背景的某个物体上，而另一边聚焦在近处的某些物体上。

影片《愤怒》中的一个镜头向我们展示了一个躺在床上的年轻女子的特写和后景中一名正在观察的护士。在影片《危情羔羊》中，利用焦点的分裂显示了处于前景的侦探，同时将另一焦点给在了坐在后景正在回答问题的凶手。布莱恩·德·帕尔玛(Brian De Palma)在他的影片中多次使用了这种技巧。



焦点的分裂

照明
Lighting

照明一直是电影制作手段中最主要技巧之一。用刺眼的顶灯拍摄的场景，人物的面孔会被黑影吞没；用逆光照明拍摄的场景，可以从视觉上将人物从背景中剥离出来；用辅助光照明拍摄的场景，即使在昏暗的场景中可以看得到人物的表情。

有很多深入研究照明方面问题的优秀书籍。灯光照明是一个很有深度的课题，需要多年的训练。为了有益于你的学习，在这里仅举几个简略的例子。

在影片《无间行者》中，电影开始于隐藏在阴影中的杰克·尼科尔森(Jack Nicholson)的脸，在介绍性的段落之后，他踱步到了光线充足的地方，亮出了他的脸。在影片《狂野之爱》中，亚当·桑德勒的脸第一次被照亮是在他弹奏风琴的时候。

一个貌似真实的光源(存在于场景中的实物光源)和真实的照明光源(处于画面以外的电影照明光源)之间常常是伪装的关系。在影片《电光骑士》中，一个演员把水浇在火上，接着光就渐弱了。然而，这并不是火光引起的照明的变化，而是画面外部的不被察觉的照明灯光的变化。

在影片《旧爱新欢》(*One from the Heart*，1982)中，当两个角色争论时，整个场景沐浴在刺眼的红光下。在影片《仙乐都》(*Xanadu*，1980)和影片《48小时》(*48 Hours*，1982)中，都可以看到霓虹灯的照明。在影片《低俗小说》(*Pulp Fiction*，1994)中，照亮人物面孔的一处光源来自一个公文包。在影片《修罗雪姬》(*Lady Snowblood*，1973)中，照到一个女人脸上的光使她像死去了一般。

照明

色彩
Color

在电影中，色彩的控制，在场景设计、服装、照明（使用滤光镜）中的应用是无处不在的。通过使用或改变色彩，你可以为观众创造出意味深长的效果。

色彩能够影响气氛，改变观众的感受，并可以建立起镜头、人物和场景之间的关联。色彩可以突出画面中的一个特定的区域、一个特定的时间点，或者也可以产生一个相反的效果，将一个物体隐藏在其周围的环境中。

在影片《灵异村庄》中，红色是用来象征恐惧、恶魔以及被禁止的“外部世界”。在影片《小鹿斑比》（*Bambi*，1942）中，当斑比用鹿角攻击另一只年幼的雄鹿时，我们可以看到动画片的主色调有明显的变化，从宁静的黄绿色转变成了突出轮廓的黑色、蓝色，以强化打斗的动作。

在奥利佛·斯通（Oliver Stone）的影片《亚历山大大帝》（*Alexander*，2004）中，在白色山峦的映衬下站着一位身着红色战袍的人，在色彩上达成了鲜明的对比。在影片《冰风暴》（*The Ice Storm*，1997）中，醒目的橘红色帽衫在周围冰蓝色的森林的映衬下显得格外显眼。在影片《天与地》中，绿草映衬着身穿黄色服饰的神父。在电视电影《不论好坏》（*The Rat Pack*，1998）中，由唐·钱德尔（Don Cheadle）扮演的小萨米·戴维斯身着黑色服装站在一间全白的房间内，这种设置强调了种族隔离。在影片《荒野浪子》（*High Plains Drifter*，1973）中，整个小镇被涂成了红色。

在电影《唐璜》（*Don Juan*，1998）中，一个身穿黑色外衣的人站在一座白沙堆积的山丘前。在影片《蝴蝶夫人》（*Madame Butterfly*，1995）中，红色的和服与葱翠的绿色背景形成对比。在影片《再见爱丽斯》中，闪回的画面沐浴在橙黄的色调中。影片《破晓时刻》（*Tequila Sunrise*，1988）展现了一个酷热的橙色晚霞。在影片《乱世佳人》中，角色们沉醉在浓重的落日余晖中。

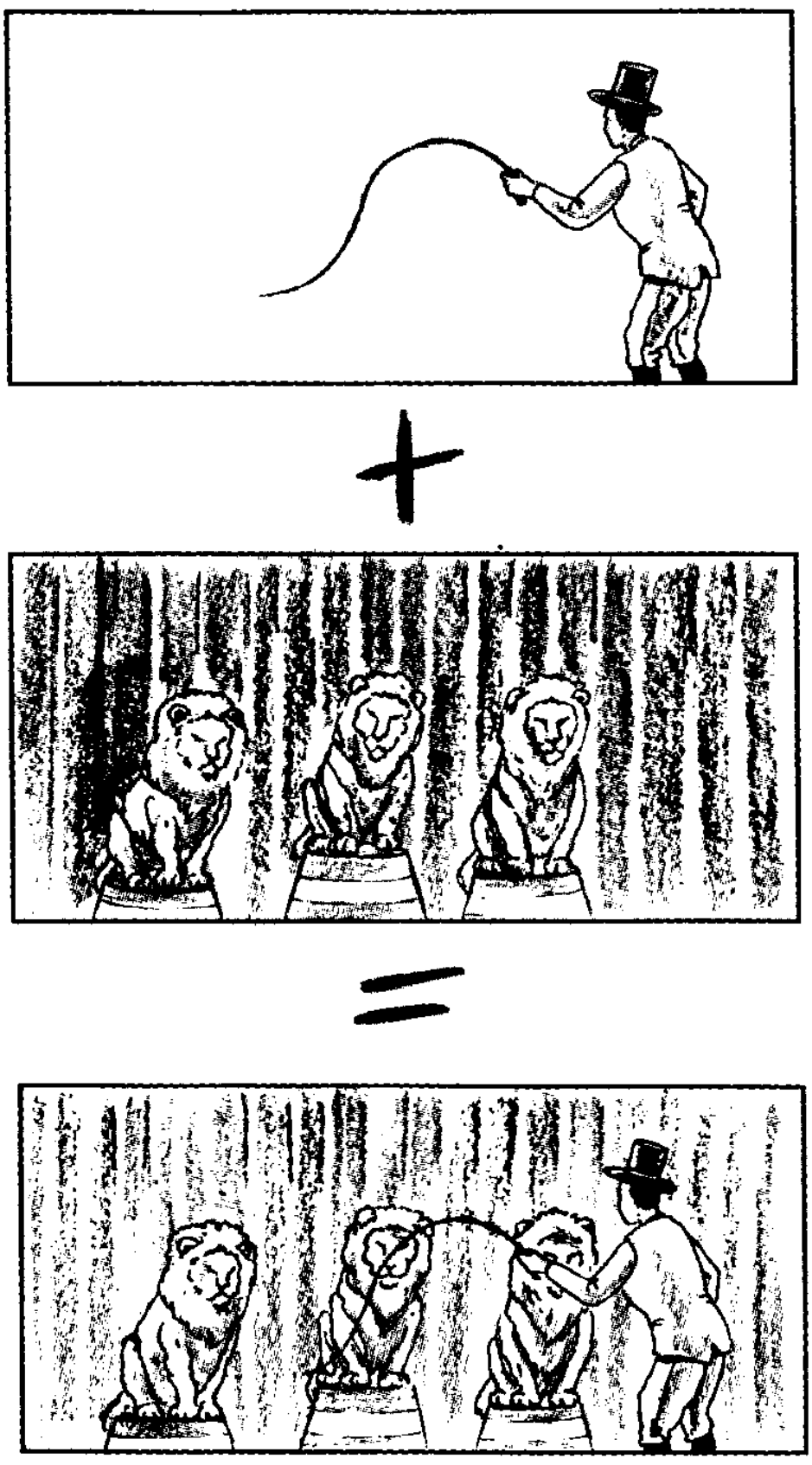
在影片《西区故事》（*West Side Story*，1961）中，当玛丽亚跳舞与旋转时，可以看到彩色棱镜的效果。在影片《狂野之爱》中，万花筒式的色彩图案出现在镜头与镜头之间。在影片《三岛由纪夫传》中，在一场暴力事件过后，岩石与树木都变成了红色。在影片《饕餮大餐》（*La Grande Bouffe*，1973）中，一盏柔和的黄灯与寒冷冬天的蓝色形成对比。在影片《最后一场电影》中，一位身穿白色衣服的女人站在一群身穿黑色服装的送葬者的中间。

色度抠像
Chroma Keying

利用色度抠像技巧可以很容易地用另一个影像取代拍摄场景的一部分。这种技巧可以用来展现身处一个危险处境或处于(现实中)不可能的情景中的角色,而这个角色其实从来不曾到达过那里。

以彩屏为背景拍摄某个人物,彩屏通常是纯绿色的或纯蓝色的,由于彩屏是单色的,在计算机中可以通过去色处理来删除背景,然后,用计算机可以把此人物粘贴到一个新的背景中,这项技巧同样也可以用来替换场景中的物体。在后期制作中,场景中的小块绿屏可以当作需要被替换的区域来用。

在《超人》(*Superman*,1978)中,超人飞行的场景是在绿屏前拍摄的,然后将它与影片中移动着的天空的影像合成在一起。



色度抠像

色彩渗透
Color Seep

色彩渗透是这样一种技巧：即随着时间推移，影像的色彩饱和度随之改变。影像的饱和度确定了其色彩量的多少。饱和度过高的影像要么看起来很亮、不自然，要么像褪了色似的。当饱和度降至最低时，影像会变成黑白的。不论是把彩色影像的饱和度逐渐降低的过程，还是把黑白影像的饱和度逐渐提高的过程，最终结果都会导致色彩的变化。

在影片《野战排》(*Platoon*，1986)决战之后的段落中，在摄影机的摇摄过程中，黑白景色逐渐消融在了彩色景色中。影片《虎豹小霸王》开始于深褐色调的黑白影像，在开场段落过后，画面逐渐褪变成了彩色影像。而后，在影片结束的段落中，影像再次失去了饱和的色彩(而变为黑白影像)。

穿越眼睛的旅行
Journey Through Eye

穿越眼睛的旅行可以从现实世界进入到人物的内在思考中：摄影机移动到人物眼睛的极大特写上，接着便叠化到一个表现人物潜意识的场景中。这项技巧也可以反过来——从人物的潜意识到清醒的现实世界。

在影片《指环王：双塔奇兵》(*Lord of the Rings: The Two Towers*，2002)中，盖拉德丽尔在与炎魔搏斗倒地后可以看到此种技巧的运用。

在影片《超时空接触》(*Contact*，1997)中，摄影机通过拉镜头穿越宇宙，在完成这次视觉“旅行”后直达埃莉的眼睛。在影片《挑战者》(*Highlander*，1986)中，摄影机镜头从康纳·麦克劳德眼睛拉出，画面从他的过去转换到了现实。

穿越眼睛的旅行

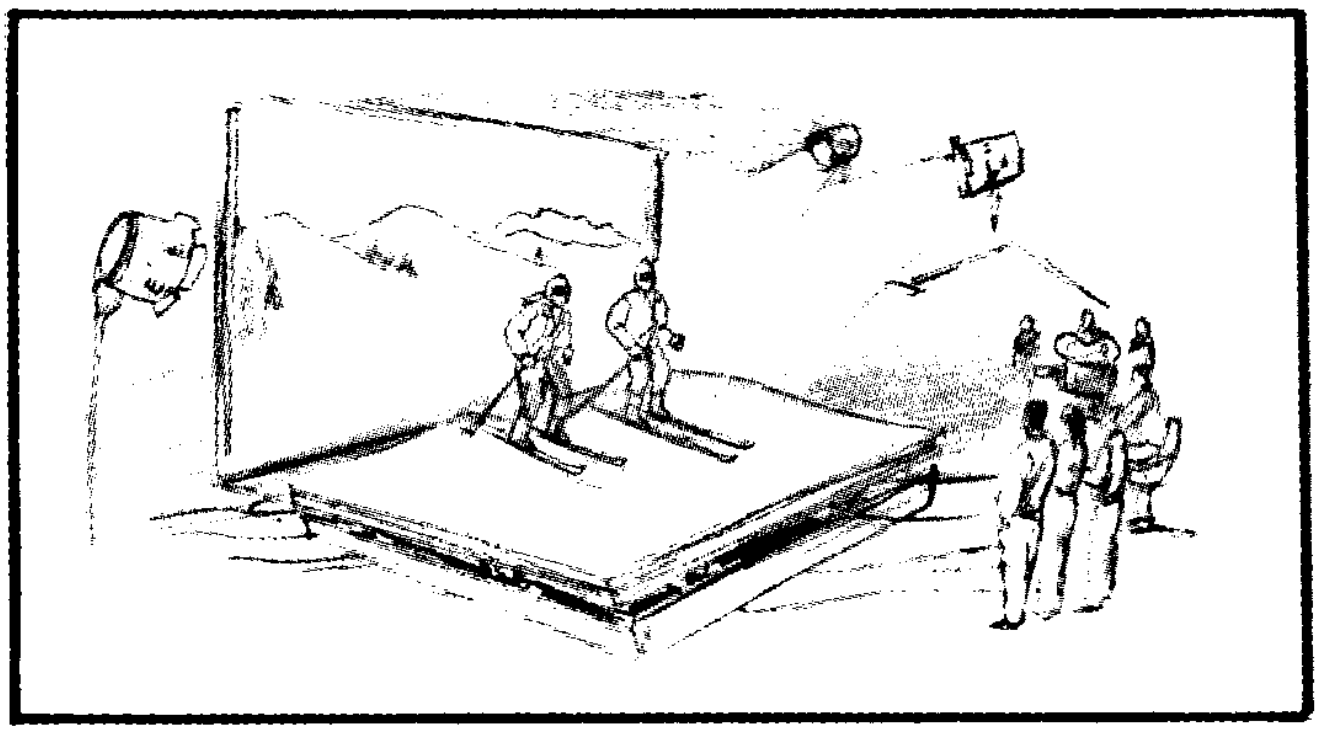
背景放映
Rear Projection

背景放映是将电影影像投影到角色背后的屏幕上的制作方法。如果做得准确，观众看见的拍摄中的镜头和投影影像天衣无缝地融合在一起，其效果犹如梦幻一般。背景放映给人的印象就好像一个单独存在的世界与真实的世界在同一场景中连到了一起。

在观众变得像如今这样见多识广之前，在老电影中，演员常常是坐在模型车上，假装驾驶，在他们身后，背景放映展示的是街道的影像，汽车从中开过。依我们现在的眼光看起来这种效果很假，因此目前背景放映在移动镜头中运用得很少，更多的是用在特殊效果上。

在影片《飞车党》(*The Wild One*, 1953)中，当马龙·白兰度(Marlon Brando)和他的一群摩托骑手骑行时，可以看到背景放映的技巧。

背景放映技巧在影片《王牌大贱谍2》(*Austin Powers: The Spy Who Shagged Me*, 1999)中也几度使用，给我们以老电影的感受。

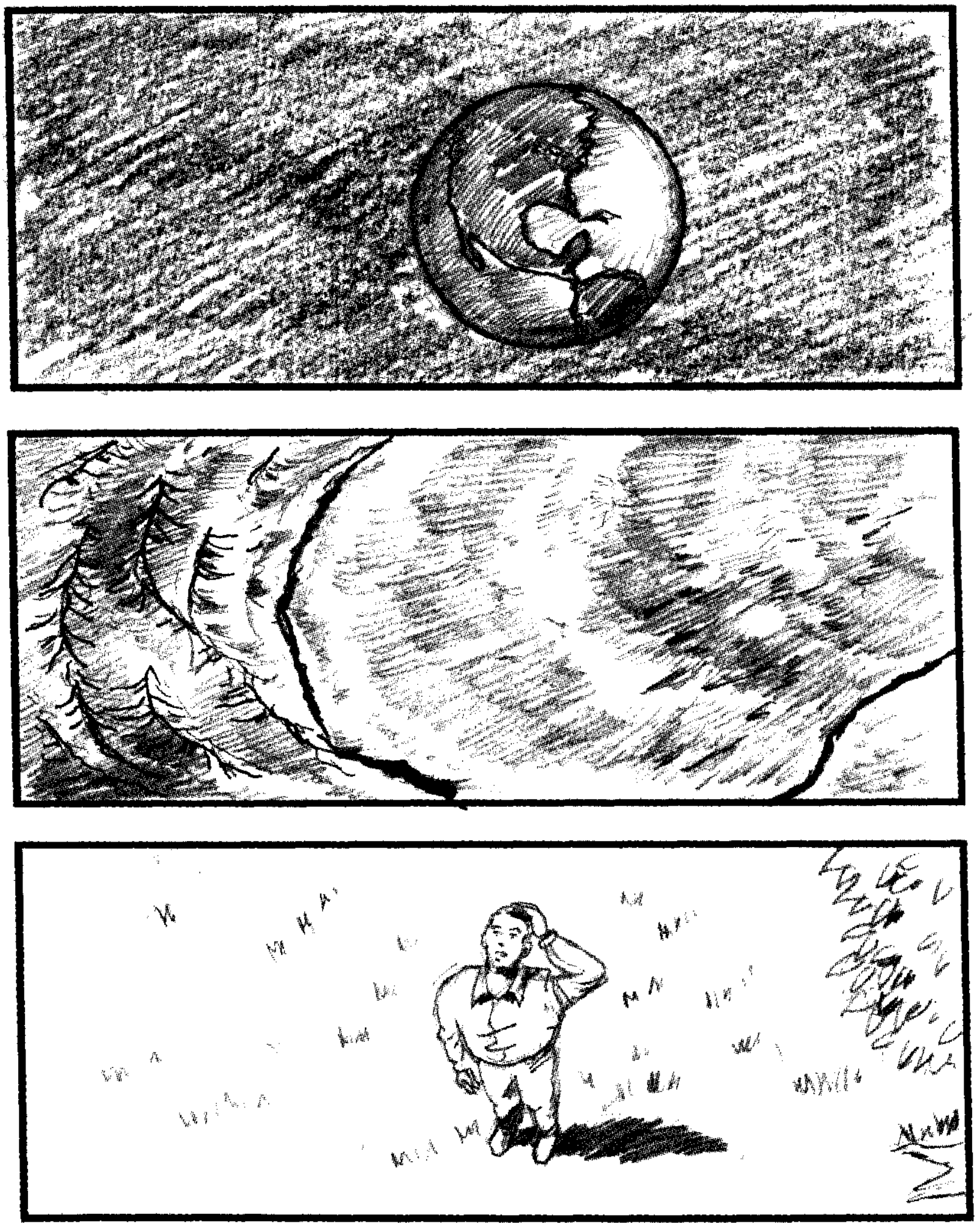


背景放映

“星球”的变焦
Global Zoom

“星球”的变焦开始于整个星球的远景镜头，接着，摄影机变焦，通过数字特效，朝着这个星球推摄，最终到达星球表面。这种技术也可反向使用，插接在一个场景的最后一幕或整部影片的结尾处。

在影片《地狱来的芳邻》中出现了这种技巧，并且在影片开头和结尾处使用了相反的顺序。



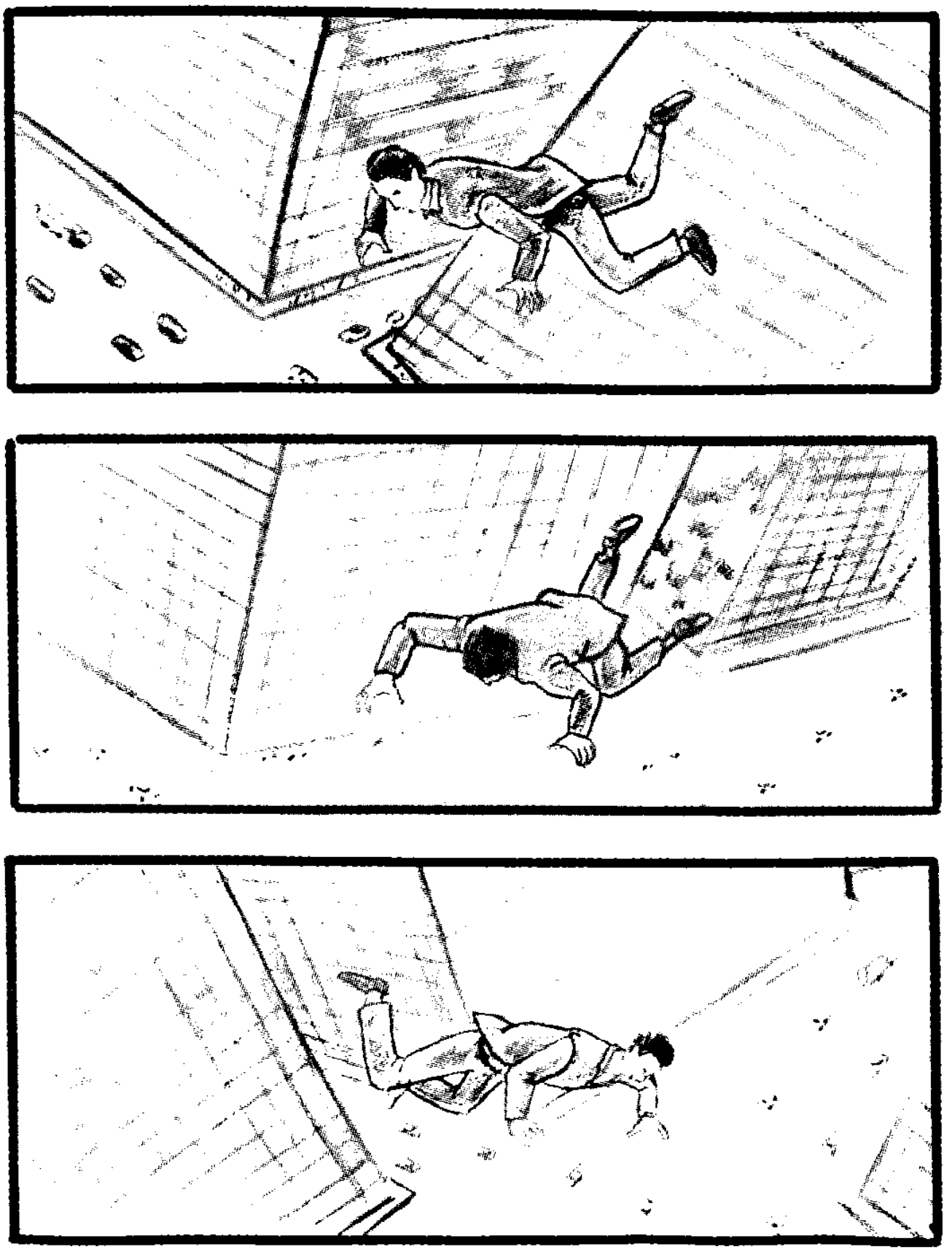
“星球”的变焦

时间片段
Time Slice

时间片段技巧是从许多不同的角度表现时间凝固或速度极缓慢的某个动作，以展示生命的“片段”。

一系列照相机围绕在兴趣点周围的不同角度上，接着，所有照相机以设置好的速度拍摄，从几个不同的角度捕捉期望的那一瞬间。之后静止的影像会被拼接在一起，最后利用计算机营造出画面间的流畅感，以消除抖动。

在影片《黑客帝国》中，几次使用时间片段技巧展示剧中人物正在做着的不可能的事情，比如躲避子弹。在影片《迷失太空》(*Lost in Space*，1998) 中，当宇宙飞船进入超光速推进状态时，可以看到时间片段技巧的使用。这种技巧在商业广告和 MV 中也偶有使用。



时间片段

频闪
Strobe

频闪就是在画面上附加了脉动的意象，类似于迪斯科舞厅的效果，灯光连续不断地闪动，使得动作看起来是不连贯的。

在影片《异世浮生》中，频闪加剧了怪诞的派对场景中那噩梦般的意象。

频闪

主色调滤光镜，负像
Thematic Filter, Negative

滤光镜是电影制作者用来改变一个电影最终风貌的许多工具之一。滤光镜是有色的薄片或彩色的玻璃，它能够使得通过它的光改变色彩。滤光镜通常置于照明设备上，用来改变投射出去的光的色彩；若把它置于摄影机镜头前，则改变的是到达胶片上的色光。滤光镜一般的用途包括：使落日看上去更显金黄色、减少窗户的反光以及使角色的肤色变暖。

主色调滤光镜是用来对全片的画面色彩进行过滤，以便留下一个高度饱和的单一色调的影像，这种滤光片过滤后留下的色彩就决定了该镜头的气氛。

负像和主色调滤光镜相似，但是用在黑白影片上，负像是一个很简单的色彩反向，黑色的阴影变成了白色，反之亦然。

在戈达尔的影片《阿尔伐城》(*Alphaville*，1965)中，几度用了负像这种技巧。在影片《天生杀人狂》中，石灰绿的色调作为共同的主题贯穿于这部电影中，主色调滤光镜在数个场景中用来滤光，展现出一种独特的石灰绿的视觉效果。

意象
Imagery

在一部影片中，意象的概念可能意味着很多不同的事物。意象可以在不需要任何对话的情况下，用来强化一场戏中的情感元素。例如：当一个场景中的人物正在谈论关于战争的话题时，有关激烈战况的资料片段就可以和人物交谈的画面交切在一起。这是意象技巧的一种很好的运用。

从更广的意义上说，意象代表的是那些对观众的情感有十足影响的所有影像的总和。影像往往具有一定的关联含义，一束鲜花可能意味着和平或爱情，而一支枪可能意味着战争。与事物本身的自然属性相反的影像可能更富有情趣，例如：一支美丽却有毒的花。

意象这种技巧在大卫·林奇（David Lynch）的影片中有大量的使用。《妖夜慌踪》（*Lost Highway*，1997）是我个人最喜欢的影片，我愿意推荐给其他所有人看。在影片《马拉松人》（*Marathon Man*，1976）中，使用了马拉松冠军的意象。在影片《现代启示录》中，直升机的螺旋桨旋转的意象与旋转的吊扇的意象混合在了一起。

在影片《爱德华大夫》中，有一段由萨尔瓦多·达利（Salvador Dali）的绘画激发灵感的梦境的意象。在影片《战舰波将金号》（*Battleship Potemkin*，1925）中用了水手吊在桅杆上的意象。在影片《异世浮生》中，有许多噩梦的意象。在《M就是凶手》中，一个孩子的皮球从树林中滚出的意象意味着她的死亡。

运动引起的活力
Kinetic Energy

按照物理学，运动引起的活力就是动能。在电影制作领域，运动引起的活力描述的是摄影机在场景中的运动。摄影机的移动方式是无穷无尽的，对于观众来说，每一种运动方式都有独特的效果。在运动引起的活力方面的一些范例是：轨道上的运动、使用斯坦尼康拍摄的段落、手持摄影、依靠升降车以及摇臂的运动。

手持摄影所带来的抖动会为一个镜头增添活力。斯坦尼康被用在拍摄大范围的运动、同时要求画面非常平稳的片段中。机械装置例如升降车、摇臂、移动摄影车通常可以用在设备限定的范围之内，使摄影机平稳地运动。

一个富有创造性的运动引起的活力的范例是将摄影机放置在秋千上、旋转木马上、过山车上或者具有独特运动类型的任何物体上。

在影片《闪灵》中，随着斧子的运动，摄影机镜头猛烈地来回摇摆着。

在影片《狼之时刻》中，摄影机环绕着餐桌快速地拍摄。在用餐期间，摄影机快速摇摄，从A的特写镜头移动到B的特写镜头……在《械劫装甲车》(*The Lavender Hill Mob*，1951)中，当剧中人物从艾菲尔铁塔的螺旋形楼梯飞奔下来时，可以看到迷乱的旋转带来的运动引起的活力。

在影片《稻草狗》(*Straw Dogs*，1971)中，佩金法使用手持摄影为动作场面增添了活力。在影片《罗丝玛丽的婴儿》中，当罗斯玛丽挣扎着逃脱时，手持摄影机观察着她。在影片《破浪》中，有相当多的由运动引起的活力。在影片《黄金三镖客》中，随着剧中人物在墓地各处搜寻黄金，摄影机快速地旋转。在影片《人猿星球》(*Planet of the Apes*，2001)的追逐段落中，使用了手持摄影。

尽管运动引起的活力是如此有趣，但它并不是万能的。在影片《教父》(*The Godfather*，1972)中的很多镜头，摄影机是一动不动的，这种缺乏摄影机快速运动的拍摄方式强化了电影的戏剧性。

镜头
Lens

在拍摄一部电影时，摄影机镜头对影片气氛和最终影像的成像质量有着很大影响。一个广角镜头可以拍摄到更多的景色，但距离镜头近的物体会变形。如果导演正在为他的电影寻找一种迷幻的氛围，这种变形或许会十分有利。一个极端广角的镜头会有更加显而易见的变形，这种镜头有时被称作鱼眼镜头。

镜头的焦距决定了它的视野范围。一个短焦距镜头表明它是个广角镜头，同样，一个长焦距镜头表明它是个远摄镜头。长焦距镜头允许摄影机在距离被摄物体较远的地方进行拍摄，这些镜头有压缩影像纵深的作用，使得画面中物体相互间的距离显得比现实中要更近一些。这种压缩通常会对特技表演很有利，因为这会让特技演员看上去距离危险的爆炸或飞车追逐比现实中更近些。

镜头的另一种有趣的功能是它们可以改变人们对银幕上演员移动速度的感觉。通过一个远摄镜头，让演员垂直于摄影机行走时会显得速度很快；通过一个广角镜头，演员走向摄影机时的速度就显得更快了。

黑泽明通常喜欢在他的电影中使用长焦距镜头。这会导致银幕上的角色们被压缩到了一起。在影片《偷自行车的人》(*The Bicycle Thief*, 1948)中，使用了长(焦距)镜头来跟踪拍摄走过来的小男孩。当他的父亲因绝望偷了一辆自行车，长(焦距)镜头为这场戏增添了更多的动作，表现出了小男孩对父亲行为的震惊。

在影片《红圈》中，长(焦距)镜头架在了一个奔跑着的逃亡者的前方。长(焦距)镜头压缩了罪犯的动作，使得他的运动看起来更为缓慢。为了和其形成对比，追捕他的人们从摄影机前横穿而过，使得他们看起来运动得更快，造成一种绝望的感受。

混合媒体
Mixed Media

混合媒体是指将传统的电影媒体(拍摄真实的人物、真实的布景、真实的道具)与其他媒体比如动画、绘画和图片相混合的结果。抛开计算机生成图像和光学印片不说的话，传统电影制作的局限在于，它只能拍摄真实存在的事物，摄影机无法捕捉到虚构的影像。如果电影制作者利用其他类型的媒体，就可以实现传统手段无法获得的电影技巧。

用混合媒体可以展现那些若在现实中重新创建则太过昂贵的景物。对于那些含有极其复杂的运动和互动的场景，动画模拟可能会比实拍要经济一些。低成本的电影可能会使用图片和绘画来象征大场面的段落。

在影片《谁陷害了兔子罗杰》(*Who Framed Roger Rabbit*,1988)和《幻世空间》(*Cool World*,1992)中，有动画角色与真人角色的互动画面。在影片《坦克女郎》(*Tank Girl*,1995)中，有漫画和动画片段点缀真人实景的画面。在影片《西部往事》中，一幅海洋的绘画被用作预示铁路大亨遥不可及的到达太平洋的目标。

混用胶片
Mixing Stocks

电影制作者有很多不同类型的胶片可以选用。一种电影胶片取名为一种型号，它特有的物理特性决定了最终画面影像的风貌。另外，胶片有很多不同的幅度：8 毫米胶片（在数字摄像机发明之前用于家庭电影），16 毫米胶片（使用于纪录片、低成本电影），以及 35 毫米胶片（使用于大多数故事片）。在这里，我把视频（video）也包括在内，因为很多导演试验过将视频影像和胶片影像相混合，或者只用视频摄像机拍摄。而其他幅度的胶片是用于宽银幕电影的，这些格式的胶片通常对于主流电影来说有些过于麻烦了。

每种胶片的幅度决定了电影画幅的大小。画幅越大，所捕捉的细节越丰富，影像质量就越好。将这些不同画幅的胶片混用在一部影片里，电影制作者可以基于影像质感的不同，获得不同的视觉感受。

在奥利弗·斯通的许多部电影中运用了混用胶片这种技巧。在影片《迷幻牛郎》中，我们可以看到用 8 毫米胶片拍摄的家庭电影，在影片《心理游戏》（*The Game*，1997）中，表现人物童年时代的闪回段落使用了 16 毫米胶片。

声效设计，画外音
Sound Design, Voiceover

尽管声效设计不是视觉方面的电影技巧，但我们必须牢记电影却是一种视听媒体。声效设计在观影体验中是极为重要的一方面。试想影片《星球大战》中如果没有音乐将是什么样子的，它的宏伟壮观就会损失殆尽。如果将一部恐怖电影夸张的声效设计抽掉，影片恐怕就会失去恐吓我们的能耐了。即使观众并不太会注意到那非常微妙和强劲有力的声效，音乐对营造场景气氛依然是大有帮助的。为强化影片的效果，在后期制作中为影片添加声效并非稀罕事：鸟儿的歌唱、汽车行驶的动静、水的流动声。声效设计既可以提升也可以毁损观众对一部电影的享受。

画外音是许多影片声效设计的特有的部分。这种技巧包括为剧中人物配音，或作为一种叙事手段——在画面之外的旁白。

在影片《狼人就在你身边》(*Wolfen*, 1981)中，我们可以听到在废弃建筑物中婴儿哭泣的声音，真有几分令人毛骨悚然。在影片《身为人母》(*Little Children*, 2006)中，用画外音给出的旁白表达出人物内心的思想和情感。在影片《末路小狂花》中，用怪异的低频声来营造气氛。在影片《失踪的女人》(The *Lady Vanishes*, 1938)中，正当女人说出自己的名字时，一辆火车的鸣笛声掩盖了她的言语。《凶线》是一部关于揭秘一系列神秘声音录音的影片。在影片《翡翠森林》(*The Emerald Forest*, 1985)中，青蛙的鸣叫声预示着大雨将至。在影片《悬崖下的野餐》中，时钟滴滴答答的声响很重要，因为当它停止时正预示着死亡。

一个非常典型的声效设计范例出现在电影《教父》中，正当迈克尔·柯里昂准备干掉他的第一个受害者时，一列急速行进的火车的声音渐近渐远，以表示出他情绪的起伏。当他走进餐馆去实施谋杀时，火车的呼啸声充斥了整个画面。

在任何一部有音乐的影片中都可以看到音乐是如何影响着影片气氛的。在影片《毕业生》中，音乐随着本杰明的汽车的燃料耗尽而缓慢下来。在许多恐怖电影中，夸张的声音效果被用来强调令人恐惧和令人惊诧的时间刻。影片《好家伙》中的部分叙事是由雷·利奥塔的画外旁白所推动的。在影片《飞轮喋血》中，人物的思想以画外音的方式表达了出来。在影片《公民凯恩》的开头，运用了画外音进行解说。

CGI 电影
CGI Cinema

CGI 代表“计算机生成图像(computer-generated imagery)”。随着计算机功能变得更强大和更先进,生成栩栩如生的仿生物、模型和特效的能力得以提高,依靠计算机生成技术的电影数量每年都在稳步增加。

CGI 电影允许电影制作者在电影中实现在现实世界中无法实现的复杂运动。在虚拟世界里,摄影机可以以任何速度移动到任何地方,这样的操控方式为电影制作者引进了许多新的、令人兴奋的电影制作手段。

计算机技术推动了电影的发展,其中一个结果便是使讲故事有了新的可能性,例如转描动画(rotoscope-animated)电影《半梦半醒的人生》(*Waking Life*,2002)和《盲区行者》(*A Scanner Darkly*,2006)。影片《加勒比海盗 2:亡灵宝藏》中的“海魔”戴维·琼斯完全是一个计算机动画人物,是根据真人表演衍生出来的。在影片《指环王:王者归来》(*The Lord of the Rings: The Return of the King*,2003)中,占据中心地位的咕噜就是一个由计算机生成图像技术创造出来的角色。影片《女神陷阱》(*Immortal*,2004)将真实人物与 CGI 人物混合到了 CGI 背景上。

影片《明日世界》(*Sky Captain and the World of Tomorrow*,2004)几乎完全是在绿屏前拍摄的,而后和 *CGI* 场景合成在一起。《星际大战前传三部曲》(*Star Wars Prequel Trilogy*)中包含有完全由 CGI 技术创造出来的布景、角色和外景。

影片《侏罗纪公园》和《终结者 2:审判日》就是计算机生成图像技术成功运用于主流电影中众所周知的两个范例。在影片《阿甘正传》中,计算机效果使用得很是微妙,对观众来说几乎是显而易见的。一片飘落于地面的羽毛是由计算机制作而成,而那位“无腿”越战老兵的腿也是在计算机里被拿掉的。

X-档案
X-Files

电影制作者使用的许多技巧并不适合归入哪个规规整整的小“盒子”或“类别”里，然而由于这些技巧也让我很是着迷，于是我就把这些技巧与片例归纳在“X—档案”里，与你们一起分享，这里也包括了一些实在是归在哪儿都不太适合的附加资料。

在影片《末代独裁》(*The Last King Of Scotland*，2006)中，摄影机常常“滑动”构图，而后再自行校正，这是一种“有意失误”的技巧，同时，这种技巧还给镜头添加了运动带来的活力。在影片《江湖浪子》中，保罗·纽曼(Paul Newman)扮演了一个台球大师，但我们从来没有看到过他击球，而只能看到他的反应。在影片《涨潮海岸》(*Tideland*，2005)中，一个年轻的姑娘在她的想象中游泳。在影片《驴子巴勒达扎》(*Au hasard Balthazar*，1966)中，故事的时空跳跃没有给任何解释。

在影片《碧海蓝天》(*The Big Blue*，1988)中，雅克躺在床上，而大海简直就是从天花板上降了下来，这是相当超现实的。在影片《失控的陪审团》(*Runaway Jury*，2006)中，摄影机被吊在空荡荡的陪审团席的上方，让我们对即将出现的事物充满了视觉上的期待。在影片《恐怖走廊》中，可以看到一个特别奇怪的影像，随着一个囚犯梦到亚洲，就出现了亚洲的彩色影像，让人感觉古怪的是《恐怖走廊》是一部黑白影片。在影片《天降财神》(*The Man Who Fell to Earth*，1976)中，时空的突然跳跃，常常让我们看到角色行动的开始，但绝对看不到结果。在影片《种族情深》(*Crooklyn*，1994)中，阿尔法·沃德(Alfre Woodard)直接对着摄影机读一封信，即使在她在看着镜头时，这种构图也并没有故意制造出紧张的气氛，也没有用“打破第四堵墙”的技巧。在影片《枪击钢琴师》中，随着乐队指挥的歌唱，字幕出现在银幕上。

在影片《鬼婆》(*Onibaba*，1964)中，一大片高大的波浪般的芦苇给影片增添了神秘感。在影片《爱丽丝》(*Alice*，1990)中，在采得了特殊药草后，爱丽丝就消失了。在影片《安妮·霍尔》中，当剧中人物在谈话时，字幕的出现泄露了他们的真实想法(而不是他们嘴上正说着的)。在影片《紫色》(*The Color Purple*，1985)中，当内蒂受到攻击时，她踢了艾伯特。但是，我们没有看到艾伯特的痛苦表情，相反，我们看到的是近旁的一匹马因恐惧而退缩。还是在影片《紫色》中，在被一个白人袭击后，奥普拉举起手打了他一耳光，在击中他之前，一辆货车从镜头前面驶过，遮挡了动作。当卡车离开时，白人倒在了地上。

在影片《总有骄阳》(*The Cider House Rules*，1999)中，我们可以看到了一个“势能(potential energy)”的效果。一开始，一个男孩搬运了一堆木头。紧接着，他发现了一具尸体，就立即丢下木头——此时木材从他的臂弯中顺势落下形成了势能，从而为场面增添了一种紧张感。在影片《红圈》中，我们看到两名男子登上了一列火车，在他们进入

车厢之后，画面才显露出他们是被手铐铐在一起的。

非常规构图的例子可以在影片《男人的争斗》(*Rififi*,1955)中看到，首先，我们发现一个死人，但我们只能看到他的腿；然后，一个女人倒下，我们同样只能看到她的腿；最后，电话机顺着电话线垂落下来，悬挂在画面中。象征死亡或昏厥概念的“电话机悬挂在电话线上”的画面也用于影片《上海小姐》中。没有必要将每一个动作都在镜头中表现出来，观众自己会填补其中的空白。在影片《哈洛与慕德》(*Harold and Maude*,1971)中，我们看到了乙炔的火焰，但并不是实际的焊接过程，接下来我们便看到了结果。

在影片《野良犬》中，在将不同场景的镜头剪接在一起时，雨水的视觉影像用来从主题上链接不同的场景。摄影机的移动可以用来表示一个角色的意图，在影片《冰雪迷案》(*Smilla's Sense of Snow*,1997)中，一个女人带着武器站在一熟睡的男子身旁，此时摄影机镜头向下倾斜，对着男子敞开的衬衫，这揭示了将要发生刺杀动作的可能性。在电影中的现实可以是动态的、可变的，在影片《唐璜》中，摄影机推向一个拥挤酒吧中的男人，当镜头拉回来（未经剪接）时，酒吧变得空荡荡了。

练习

- **研究电影：现在，是时候开始进行属于你自己的电影研究了。**

以一个全新的视角观看你曾经看过许多遍的电影，观看那些你认为自己不会喜欢的片子，你可能会发掘出从前不曾知晓的关于电影制作的新“滋味”。留心常用的电影技巧，并尝试创造出属于你自己的技巧。要研究导演、制片、电影艺术，研究常用技术手法并从常见错误中吸取经验，从比你年长的艺术家的工作成果中也可以收获很多知识。

exercises step 8

结　语

如果你是一个电影制作者，或许你可以利用本书的知识训练你的专业技巧；如果你是个影迷，本书的知识会诱发你去观看那些过去未曾关注的影片；如果你是学习电影的新生，我们希望本书能够激发你去更深入地观看那些过去常常不当回事的影片。

无论如何，我们真心实意地希望这本小书能够提高你的电影鉴赏力并加深你对电影的理解。

杰里米·温尼尔德

何塞·克鲁兹

译后记

之所以接手翻译此书，确有读书并与人分享好书的热望。最看中的是这本书的浅显易懂，每个条目下只有简洁的两项内容——这项技巧看起来是什么样儿的？在哪些影片中可以看到这项技巧？省去了大部头教科书的起承转合，独立成章、阅读轻松、自由。凡是作过老师的人都有体会：能够化难为易、化繁为简、达到这样的“科普”效果实为不易。从中我们可以感受到作者研究电影制作技巧的功力以及要言不烦的理念。

在本书中，作者把每种电影技巧浓缩后，归类并赋予了一个特定的标签。作者的理念是：“这些名称是任意的——你想称他们什么都可以”。在翻译过程中，我们力求在忠实原文的前提下，给每一种技巧以贴切的中文标签，但是，由于语言习惯的问题，还有专业理念上的一些差异，有些词语让我们纠结良久。为此，我们借鉴了一些其他译者/译著的词汇，也请教了业界的一些专家，尽量选择了国内业界通用的字眼，避免生僻词语的出现，以期大家的阅读顺畅。即使这样，其间还是难免有疏漏之处，诚望读者体谅，敬请识者指瑕。

书终于译完了，是在多人的努力之下完成的：除了署名译者外，参与本书翻译工作的还有程承、宣孟阳、程马志远等；承蒙巩如梅教授多次为本书的译稿提出了很好的意见和修改建议，在此一并表示真诚的感谢！

张铭

2011 年 1 月

出版后记

电影制作是个庞杂的系统，但就最终结果而言，它带给观众最为直观的印象便是银幕上一幅幅闪动的画面，即我们平常所说的电影镜头。这些镜头是如何拍摄的？不同的镜头如何影响我们的情感？这些镜头的变化是否有章可循？——这似乎是一个复杂的论题，然而本书作者试图通过一种简洁明了的方式为您解答这些疑惑。对于普通的电影观众来说，这种简单、便捷的了解方式显然更为适用。作者写作这本书的理念便是：您无需拥有深厚的专业知识，只要有观影经验，通过书中简明、直观的文字介绍，配合插图与相应的影片范例，便可以轻松了解电影制作的秘密。相信在掌握了这些内容，成为一名内行观众之后，一定会为您的观影经验增添许多新的乐趣。

本书的英文原版书名叫作“Setting Up Your Shots：Great Camera Moves Every Filmmaker Should Know”，直译出来是：“设置你的镜头：每位电影制作者应知晓的主要的摄影机移动方式”，考虑到中西方表述方式的差异以及本书基础入门的定位，遂将其命名为“电影镜头入门”，希望它能更好地被中国读者所接受和理解。

“电影学院”系列丛书在出了几本专业性相对比较强的书籍之后（如《故事板的艺术》、《场面调度：影像的运动》、《纪录片也要讲故事》等），转过头来做这本主要针对初学者的书籍（本编辑部近期出版的另一本书《拆解好电影：经典场景赏析》同样是一本针对电影爱好者、初学者的入门书籍），是考虑到尽量照顾到各个层面读者不同的需求，若电影教育在中国只谈高深的理论、专业的技法，而没有基础入门的引入，则会使专业领域与普通观众之间的距离越来越远。我们希望用这样一本小书为这个鸿沟补一小块砖，让更多人喜欢电影、更专业地看电影。我们相信，好的电影能够提高观众的电影鉴赏水平，反过来，有更多内行的观众，也必将会对整个电影行业的生态环境起到积极的推动作用。

感谢各位读者对“电影学院”丛书一直以来的支持，文本中若存在不当之处，欢迎各位热心读者朋友批评指正。

服务热线：133-6631-2326　139-1140-1220

服务信箱：teacher@hinabook.com

世图北京公司“电影学院”编辑部

后浪出版咨询（北京）有限责任公司

2011 年 2 月